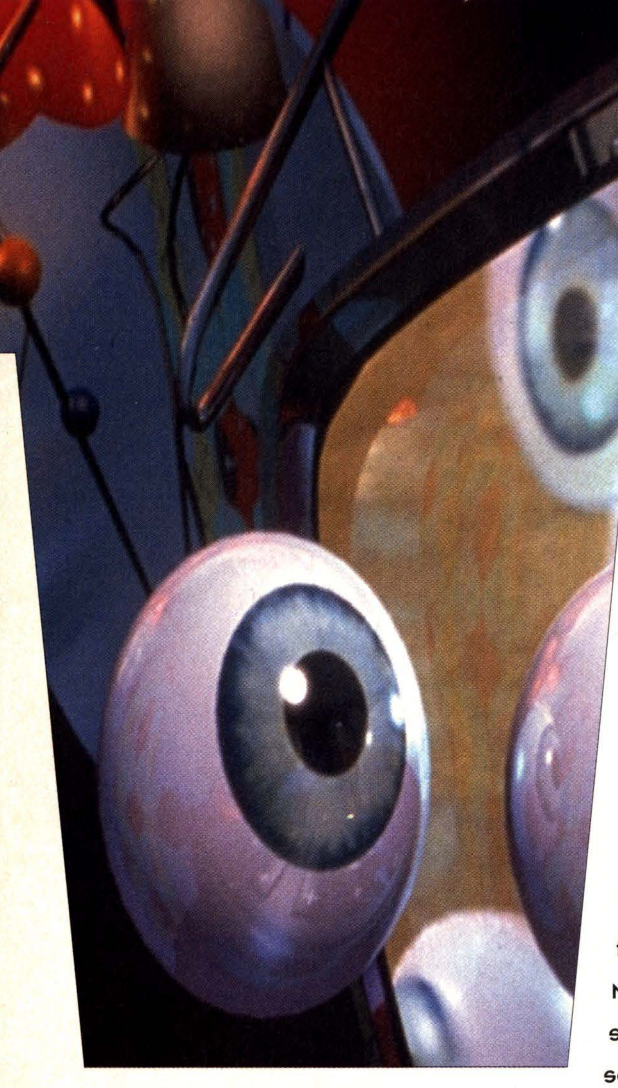


4/95
CYBERMEDIA
PHANTASY STAR 4 • POPFUL MAIL • METAL HEAD
DM 5,90
MANIAC
VIDEO ... NE KOMPROMISSE
JETZT MIT NEUER OPTIK!
Super Nintendo Special
Super Turrican 2 Action-Gewitter:
Das letzte Gefecht des Stahl-Terminators
Spiele aus dem Jenseits
Geheim: 30 unbekannte Super-NES-Highlights
Dirt Racer FX Schlammschlacht:
Rasante Off-Road-Raserei mit Polygon-Power
Nintendos 64-Bit-Konsole:
Alle Projekte
Alle Partner
DREAMTEAM
für das
ULTRA
64


ab sofort auch für Game Boy
Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN
Disney's "Der König der Löwen" zeigt den Zauber und das Geheimnis Afrikas durch die Geschichte von Simba, einem Löwenkind, das vor der Herausforderung des Erwachsenwerdens steht. Jetzt kannst Du mit diesem Videospiel an dem Abenteuer teilnehmen. In die Wildnis verjagt von seinem bösen Onkel Scar findet Simba Zuflucht bei Pumbaa dem Warzenschwein und Timon der Meerkatze, bei denen seine Ausbildung beginnt. Bewältige die abscheulichen Hyänen auf dem Elefantenfriedhof. Entkomme den trampelnden Hufen der stampfenden Gnus und kämpfe Dich durch 10 Ebenen, um sicherzugehen, daß Simba seinen rechtmäßigen Platz als König der Löwen einnimmt.
© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
BORSELSTR. 16B 22765 HAMBURG
Virgin
INTERACTIVE entertainment
MEGA DRIVE
Disney SOFTWARE
Nintendo
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY
SEGA Master System
SEGA GAME GEAR

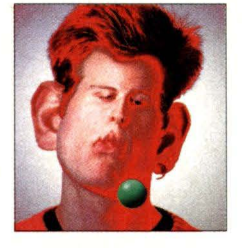


FREAK OUT!

15 Jahre Videospiel haben ihre Spuren auf den Gesichtern der MAN!ACs hinterlassen. Der einst unschuldige Blick wich dem kritischen Auge mit Spielspaß-Focus, durch Mono-Bleebs und Raumklang-Symphonien sind unsere Ohren auf unnatürliche Weise gewachsen und auf jede Frequenz gefaßt. Nachdem Ihr Euch während der letzten Jahre an unsere Porträts gewöhnen konntet, wollen wir Euch nun die schonungslose Wahrheit zeigen. Statt bearbeiteten Fotos, mit denen wir uns (um Euch zu schonen) bislang tarnten, gibt's ab diesem Heft die realistische Mimik der MAN!AC-Tester. Seid gnädig zu den Joypad-Mutanten – schließlich haben wir Tausende von Spielen getestet, schon vor Jahren für Euch im Cyberspace geschnüffelt und auf der Suche nach dem interaktiven Kick den halben Weltball bereist. Auch in diesem Monat wurden Faxgeräte und ISDN-Modems geschunden, Jets gekapert und Telefone heiß geredet, um Euch das Beste von Gestern zu zeigen und auf die Trends von Morgen zu verweisen. Nebenbei analysieren wir die aktuelle Situation auf dem turbulenten Spielemarkt und legen Euch das Ergebnis auf 35 Testseiten vor.



Bitte beachtet auch den zweiten Teil unseres Online-Führers auf Seite 90 – Egal, ob Ihr mit einem niegelnagelneuen Power PC protzt oder noch einen Veteran aus den Amiga-gegen-ST-Kriegen auf dem Dachboden parkt. Mehr Geduld erfordert unser Streifzug durch den Kosmos der Import-Module: Kollege Olli hat Räumungsverkäufe besucht und an Second-Hand-Versteigerungen teilgenommen, Remittendenhaufen geplündert und sich aus Händler-Konkursmassen bedient. Seine außergewöhnlichsten Fundstücke, Import-Module der Super-Nintendo-Jahrgänge 1991 bis 1994, findet Ihr auf den Seiten 72 bis 76. So einen Service gibt's normalerweise nur in Japan.







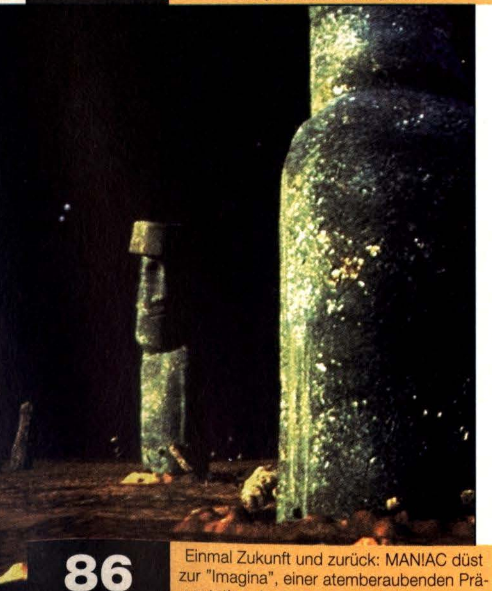
MAN!AC

6
Das letzte Gefecht: Robo-Söldner Turrican durchlebt ein Action-Inferno in technischer Perfektion.



8
Coole Autos mit FX-Power: Elite bestückt ihren "Dirt Racer" mit Nintendos Polygon-Nachbrenner.

72
Hübsche Mädels und noch mehr: Einführung in die Welt absonderlicher Super-Nintendo-Importe.



86
Einmal Zukunft und zurück: MAN!AC düst zur "Imagina", einer atemberaubenden Präsentation der neuesten Grafik-Zaubereien.

NEWS

IMPORT-TESTS



FEATURES

MEDIEN

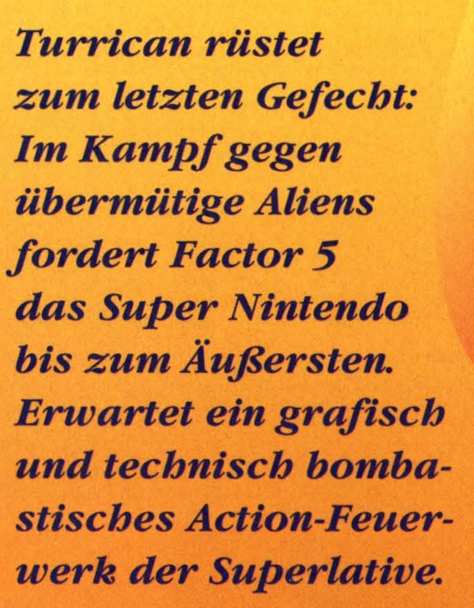
RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS

Super T2

Turrican strikes back



Turrican rüstet zum letzten Gefecht: Im Kampf gegen übermütige Aliens fordert Factor 5 das Super Nintendo bis zum Äußersten. Erwartet ein grafisch und technisch bombastisches Action-Feuerwerk der Superlative.

Turrican fürchtet kein Wind & Wetter: Die putzigen Walker aus früheren Abenteuern sind wieder mit dabei.

Hoch zu Luft fightet Turrican auf einem feindlichen Abfangjäger. Mit seinem Flammenwerfer hält er sich die Aliens vom Leib.

Homage an "Axelay": In der Shoot'em-Up-Szene fliegt Turrican über die brodelnde Sonne hinweg.

Wenn Ihr den Werdegang der High-Tech-Kampfmaschine "Turrican" im Lauf der letzten Jahre verfolgt habt (Näheres dazu in unserem "Turrican"-Portrait in Ausgabe 7/94), dann sollte Euch die optische Frischzellenkur für "Super Turrican 2" nicht entgangen sein. Während der 18monatigen Entwicklungszeit pixelten die Grafiker unentwegt an Outfit und Bewegungsmustern des Robo-Söldners herum: Aus dem hölzernen Science-fiction-Rambo wurde ein dynamischer Sternenkrieger, der elegant durch fremdländische Szenarien läuft, hüpft, fährt und hangelt. Altbewährte Offensivwaffen hat "Turrican" zwar nicht abgelegt, neue Angriffsmuster aber sehr wohl dazugelernt. Ihr ballert Euch durch vier mächtig große Welten, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Dabei durchwandert "Turrican" knapp 20 Szenarien, die ihn durch traditionelle 2D-Action-Levels

Die Macher

Die Mega-Drive-Umsetzung von "Indiana Jones " ist fertig und erscheint in wenigen Monaten.

Die Kölner High-Tech-Crew wird von den drei Gesellschaftern Julian Eggebrecht, Holger Schmidt und Thomas Engel geführt. Zum harten Kern gehören außerdem Lutz Osterkorn (Spieldesign), Willi Bäcker, Jens Petersam, Sven & Nils Meier (alle Programmierung), Tobias Richter, Andreas Escher (beide Grafik), Anja Eggebrecht (Übersetzungen) sowie Chris Hülsbeck und Rudi Stember (Sound). Als erster deutscher Entwickler hat Factor 5 die Lizenz, Spiele für den Virtual Boy zu programmieren.

Spielographie

Titel	System	Wertung
Super Turrican	Super Nintendo	★★★
Mega Turrican	Mega Drive	★★★★
Indiana Jones	Super Nintendo	★★★
Probotector 2	Game Boy	★★★

Aktuelle Projekte

Titel	System	geplant für
Indiana Jones	Mega Drive	Sommer '95
Animaniacs	Game Boy	Sommer '95
Action/Sport	Playstation	Winter '95



Obermotz-Parade: Links seht Ihr eine Riesenspinne, oben stapft ein gelenkiger Mega-Mech durch ein Höhlensystem.



Wohl bekomm's: Der gefräßige Sandwurm liefert sich mit Turrican einen erbarmungslosen Kampf, den unser Held...

...erst mit der Zündung einer Smart-Bombe (linkes Bild) langsam zu seinen Gunsten wendet.

führen, mit einer Handvoll spektakulärer Mode-7-Szenen konfrontieren und manche Vehikel als rasante Fortbewegungsmittel bereithalten (siehe Bilderserie rechts unten). "Turrican" turnt auf einem feindlichen Mutterschiff herum, duelliert sich in einem Unterwasser-Minenfeld mit glitschigen Aliens und setzt seinen Greifarm als Rettung in größter Not ein. Flammenwerfer, Super-Laser, Streuschuß und Smartbomben sind seine besten Freunde im Kampf gegen widerspenstige Aggressoren, die "Turrican" nie zuvor gesehen hat.
Optisch und technisch kann sich "Super Turrican 2" mit den besten Super-Nintendo-Actiontiteln aus japanischer Produktion messen: In den 16 MBit haben bildschirmfüllende Endgegner ebenso ihren Platz wie "Axelay"-typische Ballerepisoden und eindrucksvolle Full-Motion-Video-Szenen bei den verschiedenen Vor- und Abspännen.

Der Soundtrack wurde erneut von Chris Hülsbeck erstellt. Erstmals habt Ihr nicht nur die Wahl zwischen Mono- und Stereo-Sound, auf der Surround-Einstellung spitzt Euer Home Theatre die Ohren: Bei keinem anderen Super-Nintendo-Spiel sind die rückwärtigen Lautsprecher derart aktiv. Rund 30 orchestrale Songs umschmeicheln den Spieler, kräftige Explosions- und Schußgeräusche lenken die Aufmerksamkeit jedoch auf das Bildschirmgeschehen.
Action-Fans sollten dankbar sein, daß Factor 5 dem Super Nintendo ein zweites "Super Turrican"-Abenteuer spendiert – allzu viele High-End-Titel hat das Genre heutzutage leider nicht mehr zu bieten. Unsere Vorabversion präsentierte sich als rundum professionelles, abwechslungsreiches und spielerisch ausgefeiltes Laser-Inferno, das mehr an "Probotector", als an ein normales Jump'n'Shoot erinnert. Das Spiel soll noch im Frühjahr unter der Ocean-Flagge erscheinen, Umsetzungen sind nicht geplant. *mg*

Waffen-Power



Der Flammenwerfer (Marke "Trantor extraheiß") röstet konsequent alle Aliens und eignet sich hervorragend als Nahwaffe.



Mit dem Streuschuß erreicht Ihr auch den entlegensten Bildschirm-Winkel. Leider ist er nicht sehr durchschlagskräftig.



Dem Laser entkommt auf horizontaler Ebene kein Widersacher. Wirkungsvoll, aber nicht gerade flächendeckend.



Mit dem sechsrädrigen Sandmobil tuckert Turrican durch den ersten Level. Spätere nimmt er in flotteren Vehikeln Platz.

Turrican düst durch famose Mode-7-Tunnels (inklusive "Wurmloch"-Strudel) und wagt einen Unterwasserausflug (links).

DIRT RACER

Vorfahrt für den Spielspaß: Elite stellt ihr erstes FX-Modul fürs Super Nintendo vor. Quietschende Reifen, Monster Trucks & Polygon-Power geben den Ton an.



Der schwerfällige Monster Truck läßt sich einfacher steuern als der wendige Sandbuggy.

Jede Strecke besitzt Markierungspunkte, die Ihr konsequent überfahren müßt, um nicht disqualifiziert zu werden.

Während die Konkurrenz auf seriöse Autorennen vertraut, steigen Nintendo-Fahrer lieber bei Offroad-Flitzern ein. "Virtua Racing", "Ridge Racer" und "Daytona" setzt unser Super NES das hervorragende "Stunt Race FX" sowie die Elite-Neuheit "Dirt Racer" entgegen.
Das FX-Modul der zweiten Generation bietet drei grundverschiedene Fahrzeuge: einen Monster Truck, einen Dünenbuggy und ein robustes Freizeitmobil für wildes Gelände. Diese drei Vehikel starten auf fünfzehn Strecken, von denen jeweils fünf Pisten einem Land zugeordnet sind. Als Veranstaltungsnationen wurden England, Australien und Alaska ausgesucht – Ihr könnt Euch vorstellen, daß die Landschaften recht unterschiedlich aussehen; Eure Lenkkünste sind auf Eis, Schlamm, Gras und Sand gleichermaßen gefordert. Allerdings solltet Ihr Euch darauf gefaßt machen, daß die Steuerung nicht von heute auf morgen zu lernen ist: Die Fahrzeuge sind zwar Vierrad-angetrieben, aber gar nicht so einfach auf der Ideallinie zu halten. Ihr müßt mit geschickten Bremsmanövern durch Kurven schliddern, habt zwei Feuerknöpfe zum Gasgeben (rasante Beschleunigung & sanftes Anfahren) und vertraut auf geschickte Powerslide-Manöver mit dem speziellen Handbremse-Knopf. Bei der Berechnung der Lenk-Algorhythmen hat Elite auf die Kompetenz einer englischen Universität vertraut, die den Programmierern mathematisch unter die Arme griff.
Wenn Ihr alleine antretet, habt Ihr selbstverständlich den ganzen Bildschirm für Euch, im Zwei-Spieler-Modus droht ein horizontal geteiltes Spielfeld. Darüberhinaus läßt ein Pokalwettbewerb bis zu acht menschliche Teilnehmer zu, die im KO-Verfahren schließlich den Sieger aus 32 Offroad-Künstlern ermitteln. Sympathisiert Ihr mit dem Liga-Modus, stehen Euch drei Klassen mit je zehn Konkurrenten zur Verfügung.
Unsere Vorabversion von "Dirt Racer" erfuhr sich nicht nur optisch gute Noten, die Präsentation sowie die vielen Spielvarianten sollten langfristige Motivation sichern. Das Geschehen auf dem Bildschirm wird in 32 Farben dargeboten, die 3D-Grafik ist schnell und angenehm fließend animiert. Ob sich die Steuerung als enervierend oder schlichtweg genial herausstellt, wird jedoch erst unser Test in einer der nächsten MAN!ACs klären. Die Veröffentlichung ist für Mai geplant, der Preis soll überraschenderweise nur bei knapp über hundert Mark liegen. *mg*

Zwei-Spieler-Modus: Den unteren Spieler hat's gerade zerlegt...

...alternativ vollbringt er ein effektvolles Zweirad-Kunststück.

Die drei Fahrzeuge im Überblick: Oben seht Ihr das halbwegs traditionelle Allzweckmobil...



...hier braust der amerikanisch geprägte Monster Truck durch eine verschneite Waldlandschaft...



...und der hippe Buggy dreht auf gefährlich rutschigem Terrain ein paar Bonusrunden.

FX-POWER

Bereits erhältlich

Titel	Hersteller	Wertung
Starwing	Nintendo	★★★★★
Stunt Race FX	Nintendo	★★★★
Vortex	Electrobrain	★★★

Aktuelle Projekte

Titel	Hersteller	Genre	geplant für
Comanche	Nintendo	Hubschrauber-Action	Frühjahr '95
Dirt Racer	Elite	Rennspiel	Frühjahr '95
Dirt Trax FX	Electrobrain	Rennspiel	Sommer '95
FX-Fighter	Nintendo/ GTE	Prügelspiel	Sommer '95
Powerslide	Elite	Rennspiel	Herbst '95
Starwing 2	Nintendo	Weltraum-action	Sommer '95

Neue Videospiel-Konsole von NEC



Konzentration: Die rothaarige Schönheit bereitet sich auf den nächsten Angriff vor.

Die Anime-Szenen stehen entsprechenden Videofilmen in nichts nach: Totale Action, tolle Farben, aber wenig Interaktion.

Nippon Corner

Film ab, Spiel läuft: NEC bietet Sony und Sega die Stirn und veröffentlicht eine CD-Konsole, die auf Interactive Movies zugeschnitten ist.

Als Herausgeber der PC-Engine hat NEC einen dicken Sympathie-Bonus bei japanischen Videospielern. Vor dem weihnachtlichen 32-Bit-Showdown hielt die 8-Bit-Konsole souverän den zweiten Platz hinter dem Super Nintendo, weit vor Mega Drive & Co. Mit der CD-Konsole NEC PC-FX, die am 9. Dezember in Japan veröffentlicht wurde, will NEC an diese Erfolge anknüpfen.
Schon vor drei Jahren geisterten erste Bildschirmfotos und technische Daten über den angeblichen PC-Engine-Nachfolger durch japanische Spielegazetten. Der sogenannte "Ironman" verschwand jedoch in der Versenkung, bis NEC im Herbst '95 die definitive Veröffentlichung des NEC PC-FX androhte. Die ungewöhnlich gestylte CD-Konsole kann technisch mit Playstation und Saturn nicht mithalten, dafür ist sie ein paar tausend Yen teurer (!) als die Konkurrenten. Wenn man sich die ersten Titel ansieht, dann wird die Zielsetzung von NEC offensichtlich: Traditionelle Beat'em-Ups, 2D-Hüpfspiele oder neumodische 3D-Spektakel sind nicht im Programm, dafür locken eine Handvoll interaktive Spielfilme im Anime-Look. Auf Programme dieser Art ist die Hardware geeicht: Von CD werden optisch ansprechende Filmszenen geladen, die mit dezenten Joypad-Kommandos zu beeinflussen sind. Hudson's "Battle Heat" sieht aus wie ein guter Anime-Actionfilm, der gut drei Dutzend Prügelszenen aneinanderreiht. Wenn Ihr zur rechten Zeit auf Feuerknopf oder Steuerkreuz drückt, startet Ihr eine bestimmte Sprungattacke oder kontert einen feindlichen Angriff mit Defensiv-Stellung a, b oder c.
Auch die anderen drei Spiele, die zum Start erschienen sind, gehen konzeptionell in diese Richtung. "Queen of Queens" von NEC ist ein Frauencatchen, das ebenfalls Filmschnipsel aneinanderreiht und keine normal zu bewegenden Sprites oder 3D-Kämpferinnen bietet. "Sotsogyou FX 2" (NEC) bürdet Euch die Rolle einer hübschen Lehrerin auf, die fünf miese Japano-Kids innerhalb eines Jahres auf die rechte Bahn führen soll - präsentiert im typischen Anime-Look. Dagegen beamt Euch Hudsons "Team Innocent" in eine Weltraumstation, damit Ihr den intergalaktischen Frieden rettet. In dem Adventure lenkt Ihr die drei Protagonisten à la "King's Quest" oder "Monkey Island" durch malerische Science-fiction-Kulissen.
Angesichts dieser Spiele ist so gut wie ausgeschlossen, daß NEC den PC-FX außerhalb Japans auf den Markt bringt. Selbst in Fernost sieht man die Zukunft der NEC-Konsole nicht besonders rosig, die meisten großen Spieleanbieter werden keine Software entwickeln. 20 (eher unbekannte) Fremdhersteller arbeiten an knapp 40 Titeln, die bis zum Sommer erscheinen sollen. Darüber hinaus kann man den PC-FX an japanische PCs von NEC anschließen und als CD-ROM mißbrauchen (dies klappt nicht mit MS-DOS-PCs europäischen Standards). *mg*

ANGEKÜNDIGTE SPIELE:
Pebble Beach Golf
Return to Zork
Augusta Golf
Virtual Inventor
Lunatic Doune
Cutey Honey
Pachinko
"ein Rennspiel"

Das NEC-FX ist wie ein kleiner Tower-PC gestylt. Die CD wird oben eingelegt (siehe Bild ganz links), auf der Rückseite sind Cinch- und S-Video-Anschlüsse.

Das Joypad liegt gut in der Hand, bietet sechs Feuerknöpfe und zwei Taster.

Technische Daten

Hauptprozessor	V810
Taktfrequenz	21,5 MHz
RAM-Speicher	28 MBit (davon 10 MBit Video-RAM, 2 MBit CD-Buffer)
ROM-Speicher	8 MBit
Auflösung	320x240 Pixel
Farbpalette	16,7 Millionen
Sound	ADPCM (2 Kanäle)
CD-ROM	Double-Speed
Japan-Preis	49.800 Yen (ca. 800 Mark)



Ohne Bedeutung für die westliche Spielewelt: Die überteuerte CD-Konsole ist bestenfalls für Japanologen und eingefleischte Anime-Freaks interessant.


Schwarzenegger
True Lies™
A James Cameron Film
Good work, Harry! The modem is connected and we're downloading the information.
JETZT LERNST DU ARNOLD RICHTIG KENNEN!
DENN JETZT GIBT'S DEN KINO-HIT DES JAHRES FÜR DEINE KONSOLE.
SUPER NINTENDO™ MEGA DRIVE™ GAME GEAR™ GAME BOY™
Acclaim
Entertainment GmbH

IMA '95 FREISPIEL

Panik in Frankfurt: Wenn MAN!AC zur jährlichen Automatenmesse einfliegt, bleibt keine Platine ungespielt.



Segas neue "Virtua"-Automaten haben wir bereits in der letzten MAN!AC ausführlich vorgestellt.

Habt Ihr Lust, einmal auf der IMA alle Neuheiten kostenlos und ganz ausführlich anzuspielen? Am letzten Ausstellungstag ist die Messe auch für Normalsterbliche geöffnet. Um reinzukommen, müßt Ihr mindestens 18 Jahre alt sein und einen happigen Eintrittspreis von 65 Mark berappen (im nächsten Jahr kommt Euch der Spaß wahrscheinlich noch teurer).

Die Internationale Münzautomatenausstellung (IMA) fand vom 25. bis 28. Januar traditionell auf dem Frankfurter Messegelände statt. Hier wurde alles präsentiert, was dem Kunden die Münzen aus der Tasche zieht: Branchen-Pionier Wurlitzer protzt mit glitzernden Musikboxen, Warenautomaten mit Pommes oder Musik-CDs versprechen schnellen Service, andere Aussteller verkaufen ganze Karussells. Im Unterhaltungsbereich dürfen Fachbesucher die neuesten Spielautomaten bestaunen. Was im nächsten halben Jahr in deutschen Spielhallen angesagt ist, verrät Euch MAN!AC: Bei den traditionellen Flippermaschinen schießt Ihr die Kugel über Tische mit Motiven aus dem neuen Frankenstein-Film, zu lauten Hardrock-Klängen von Guns'n'Roses oder mit NBA-Slamdunk-König Shaquille O'Neal. Noch reizvoller waren für uns natürlich die großen Stände von Aufstellern wie Nova oder Tuning: Die aktuellsten Spiele von Sega, Namco, SNK oder Konami wurden auf Freispiel geschaltet und konnten nach Herzenslust ausprobiert werden.

Bei Marktführer Sega bildeten sich dichte Menschentrauben um "Sega Rally Championship '95": Der inoffizielle Nachfolger von "Daytona USA" führt Euch auf Geländerennstrecken und überrascht mit fabelhafter 3D-Polygongrafik, die im Stil von "Ridge Racer" mit detaillierten Texture-Maps versehen ist. "World Striker" ist ein verspäteter Beitrag zum Fußball-Revival des letzten Jahres. Logische 3D-Zooms und Perspektivenwechsel stellen technisch anspruchsvolle Joystick-Kicker zufrieden, auch spielerisch bleiben durch rasanten Ablauf und durchdachte Steuerung keine Wünsche offen. In der "Virtua"-Abteilung standen die Dauerballerei "Virtua Cop" und das brillante "Virtua Fighter 2" (Vorstellung in MAN!AC 2/95). Die Luftschlacht "Wing War", die Euch Doppeldecker oder Jets anbietet, benutzt noch das alte "Virtua Racing"-Board und ist dank unverkleideter Polygone optisch nicht ganz so spektakulär.

Namco, Segas größter Spielhallen-Konkurrent, war nicht selbst vertreten. Dafür spielten wir bei verschiedenen Ausstellern schon einmal das heißersehnte "Ridge Racer 2" an.



Neue Vertikal-Scroller: "Gunbird" von Psikyo und "Ultraman"-Ableger "Ultra X Weapons" von Banpresto.







Beinahe hätten wir's übersehen: In einem neutralen Kabinett, das nur mit einem Papierzettel und handschriftlichem **"Tekken"** markiert war, entdeckten wir den ersten Automaten auf Playstation-Technologie. Auf der Namco-Platine arbeiten die Sony-Chips der 32-Bit-Konsole, spielerisch ist "Tekken" eher von Segas "Virtua Fighter" inspiriert. Statt Waffen und Feuerbällen seid Ihr beim Zweikampf auf realistische Faust- und Fußtechniken angewiesen. Die acht Polygon-Kämpfer sind mit aufwendigen Texturen belegt, die ihnen Gesichtsausdrücke und plastische Präsenz verleihen. Die Auswahl bedient sich gängiger Muster – der chinesische Kung-Fu-Kämpfer, die blonde Amerikanerin mit üppiger Figur, ein fetter Gigant im Militär-Look. Grafisch überzeugt das Spiel – saubere Animationen und grafische Gags (z.B. halbtransparente Staubwolken), detaillierte Hintergründe und verschiedene Kameraperspektiven. Auf Knopfdruck wandelt Ihr die Seitenansicht stufenlos zur Vogelperspektive. Dabei zeigt sich die Liebe zum Detail: Jeder Kämpfer hat einen realistisch animierten Schatten mit Armen und Beinen. Auch spielerisch ist "Tekken" ohne Tadel: Das rasante Tempo sowie die extremen Kampftechniken und rekordverdächtig komplexen Manöver (wie auf der Playstation über vier Knöpfe) machen Spaß – der Test folgt, sobald uns die Heimversion vorliegt.



Erwartet jedoch keinen Quantensprung – außer Link-Option und Rückspiegel gibt's keine größeren Veränderungen. "Ace Driver", die Formel-1-Variante von "Ridge Racer", überzeugte uns schon eher: Fünf Rennstrecken, mehrere Boliden zur Auswahl und verbesserte 3D-Grafik lassen auf eine baldige Playstation-Umsetzung hoffen.
Bei Capcom suchte man vergeblich nach einer neuen "Street Fighter"-Version, dafür erinnert "X-Men" (Bericht in der letzten MAN!AC) stark an den Prügelklassiker. Ein weiterer Automat im "Final Fight"-Stil ist "Alien vs. Predator", der allerdings bereits seit längerem in deutschen Spielhallen zu sehen ist.
Auf dem MVS-System (SNKs Neo Geo für die Spielhalle) kamen "Samurai Shodown 2" (bereits getestet) sowie Sunsofts bescheidene Bitmap-Prügelei "Galaxy Fight" und Hudsons Tetris/Bomberman-Mix "Panic Bomber" zum Zuge. Von "Mortal Kombat 3" gab es noch keine Spur, dafür stellte Midway die "Full Motion"-Version von "Cruis'n USA" mit Vollhydraulik und gewohnt unnötigem MK-Splattereffekt vor - überfahrt Ihr ein Reh, fliegen Euch die blutigen Einzelteile um die Frontscheibe. Ein lachhaftes Beispiel für unnötigen Hype lieferte die Arcade-Version von "Rise of the Robots" - vorgerenderte Grafik, völlig mißratene Steuerung und fehlendes Spieldesign auch in der Automatenvariante.

Capcom hat Schwierigkeiten, einen potenten Nachfolger für ihren Prügel-Blockbuster "Street Fighter" zu finden. Jede Erfolgsserie hat irgendwann ein Ende: Insider munkeln, daß in den Lagern des japanischen Herstellers noch sechs Millionen unverkaufte "Super Street Fighter 2"-Module liegen.

Konami zeigte eine Neuheit, die geplagten Spielhallenbesitzern vier (Konami)-Spiele in einem Gehäuse offeriert: Das "Quattro Jumbo"-Kabinett ist individuell mit vier Platinen bestückbar, und dreht bei Umschaltung auf einen anderen Titel das Bild - je nach Vertikal- oder Horizontaldarstellung. "Soccer Superstars", auch als Zwei-Spieler-Version erhältlich, benutzt die 3D-Engine des hauseigenen Basketballautomaten "Run Gun", hat aber nichts mit dem gleichnamigen Super-Nintendo-Spiel gemein. *iz*



Neben der Full-Motion-Version von "Cruis'n USA" präsentierte Nova auch "Bubble Symphony", den offiziellen Nachfolger des alten "Bubble Bobble"-Automaten.

IMA-Trends





Was wollen die Spieler? Geht man nach dem aktuellen Angebot sind lediglich zwei Genres gefragt: Prügelspiele und Rennautomaten. Fast jeder große Hersteller präsentiert 3D-Rennspiele, Sega und Namco haben mit ihren Referenzprodukten die Nase vorn. Ähnlich sieht das bei den beliebten Duell-Prügeleien aus. Sega beschreitet mit der "Virtua Fighter"-Serie einen neuen Weg, SNK und auch Midway wandeln mit Automaten wie "Samurai Shodown" und "Killer Instinct" eher auf traditionellen Pfaden. Eines ist aber sicher: Nur noch wenige Firmen können bei der aufwendigen Materialschlacht mit Customchip-gespickten 32-Bit-Platinen mithalten. Solche faszinierenden Superautomaten bringen aber die Spieler dazu, Geld zu investieren – ein Teufelskreis von steigenden Ansprüchen und technischer Hochrüstung. Einen billigeren Weg gibt's mit Modulsystemen wie SNKs MVS, dem F3 von Taito, oder den Alternativen von Capcom und Sega: Das Abspielgerät ist eine einmalige Anschaffung, später muß es lediglich mit neuen Spielen bestückt werden.

Selbst der traditionsreiche Spielehersteller Konami ist angeschlagen: Im letzten Geschäftsjahr sollen die Japaner weltweit Verluste in dreistelliger Millionenhöhe eingefahren haben. Weder auf dem Automaten-, noch im Heimbereich gelang den Japanern eine weltbewegende Innovation: Viele "gute" Spiele und teure Lizenzen, aber kein Knallermodul.



Zwei Fußball-Simulationen buhlen um die Gunst des Publikums: Das große Bild zeigt Konamis "Soccer Superstars", links seht Ihr Segas "World Striker".

PlayStation Technical Workshop 1995

PlayStation

SONY
AUF DEM SPRUNG

Sony meint es ernst: Auf einer Konferenz im Londoner Royal Lancaster Hotel versprach das Management europäischen Entwicklern und Handels-Vertretern ein goldenes Playstation-Zeitalter.

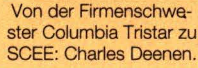
Rund 500 geladene Besucher nutzten den "Technical Workshop 1995", um sich über Playstation-Technologie und Marketing-Strategie zu informieren. Neben prominenten Engländern (u.a. Argonauts Jez San, Eric Matthew von Renegade, Spiele-Veteran Steve Turner von Graftgold) tummelten sich im Royal Lancaster viele deutsche Programmierer: Factor Five schickte eine 4-Mann-Delegation, Softgold den neuen Projektleiter André Bremer, Software 2000 war ebenso anwesend wie der österreichische Entwickler Neo und Blue Byte-Chef Thomas Hertzler.

SCEs Teruhisa Tokunaka berichtet vom erfolgreichen Japan-Start.

Bevor sich die Code-Zauberer auf einzelne Workshops verteilten, rief das Sony-Management zur ersten europäischen Ansprache an Handel und Hersteller. Von sechs gewaltigen Trinitron-Bildschirmen flankiert, nahm Ian Hetherington Kern-Fragen der Industrie vorweg. Hetherington, Joint Managing Director der Sony Electronic Publishing Europe (SEPE), ist einer der umstrittensten Entscheidungsträger der englischen Softwarebranche. Unter seiner Geschäftsführung zerbrach 1983 die Vorzeigefirma Imagine - ein spektakulärer Bankrott, der die englische Spieleindustrie schwer erschütterte. Mit Psygnosis konzentrierte sich Hetherington ab 1985 auf die neuen Computer der 16-Bit-Generation. Früh kam auch Hetheringtons Bekenntnis zur CD – "Microcosm" wurde 1990 als CDTV-Spiel begonnen, auf CDi weitergeführt und schließlich für Mega CD, PC, CD32 und FM Towns Marty veröffentlicht.

Hetherington erklärte den jetzigen Zeitpunkt optimal für einen Markteintritt und Sony für den geeignetesten Hardware-Partner der Spielehersteller. Noch vor der Jahrtausendwende soll eine Playstation II erscheinen.

Olaf Olafsson, als SEPC-President dem amerikanischen Sony-Boß Michael Schulhof direkt unterstellt, hob die Bedeutung der Playstation für den Konzern hervor. So wurde Chris Deering, erfolgsverwöhnter Vertriebs-Manager der Schwester-Gesellschaft Columbia-Tristar Home Video und Industrie-Insider seit seinen Tagen bei Atari, zum Geschäftsführer der SCEE


Von der Firmenschwester Columbia Tristar zu SCEE: Charles Deenen.


Programmierer und Spieldesigner aus der ganzen Welt versammelten sich zum zweitägigen Technik-Workshop.

Everything you wanted to know about PS-X but were afraid to ask

SONY 1970 BIS 1995: LET`S GO WEST!

Mit der Öffnung einer amerikanischen Trinitron-Fabrik im Jahre **1972** wurde der japanische Elektronik-Hersteller Sony zu einem Konzern mit globalem Machtanspruch.

In Deutschland fertigt Sony seit der Übernahme des Familienunternehmens Wega **1975**; bereits **1970** war eine deutsche Vertriebsfiliale gegründet worden.

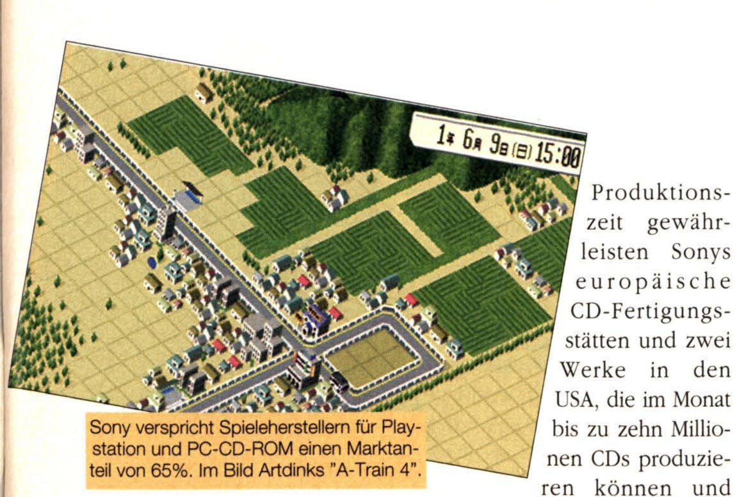
Sonys weltumspannende Ideen scheiterten oft auf strategischer Ebene: Nach der Erfindung des Videorekorders Ende der 60 Jahre und der Massenfertigung von Betamax-Geräten ab **1975**, verlor Sony den Kampf um einen weltweiten Video-Standard gegen JVC, die sich mit ihrer technisch schwächerer VHS-Hardware durchsetzten.

1979 erschien in Japan der Walkman, bis Mitte der 80er Jahre und bis zur Ablösung durch den Discman das Status-Symbol einer jugendlichen Zielgruppe.

Mit dem Bekenntnis zum MSX-Heimcomputer-Standard (von Microsoft-Boß Bill Gates und Ascii-Gründer Kay Nishi initiiert) verfehlt Sony **1983** ein zweitesmal den Weltmarkt. MSX, durch entsprechende Audio- und Videoschnittstellen dem Begriff Multimedia um Jahre voraus, bleibt auf Japan beschränkt.

1988 erkennt der Hardware-Gigant Sony die Bedeutung von Software und beginnt einen Einkaufsbummel quer durch die amerikanische Medienlandschaft. **1988** kauft Sony CBS Records, ein Jahr später die Columbia- und Tri-Star-Filmstudios. Knapp eine Milliarde Dollar investierte Sony in die Abwerbung erfahrener Warner-Manager und die daraus resultierenden Prozesse. Doch nach einem akzeptablen Jahr **1993** (fast 1 Milliarden Dollar Umsatz, knapp 20% Marktanteil) laufen die Filmgeschäfte für das Hollywood-Greenhorn Sony schlecht, zweitweise sinkt der Marktanteil auf jämmerlich 10%. Erst im letzten Monat (und nach hektischem Gewechsel in der Chefetage) meldet die amerikanische Fachzeitschrift "Variety" wieder einen Aufwärtstrend.

1991 unternimmt Sony erneut den Versuch, ein Speichermedium zum weltweiten Standard zu etablieren. Doch nach dem erfreulichen Einführungsjahr mit knapp einer halben Million verkauften Rekordern, versackt die Mini Disc ebenso wie die Digital Compact Cassette des Mitbewerbers Philips. Vier Jahre später ziehen Sony



Sony verspricht Spieleherstellern für Playstation und PC-CD-ROM einen Marktanteil von 65%. Im Bild Artdinks "A-Train 4".

berufen. Allein die Erwähnung der drei Buchstaben 3DO brachte die souverän auftretenden Top-Kräfte aus dem Häuschen. Da die Ähnlichkeit mit dem viel gehypten, aber erfolglosen 3DO-Gerät potentielle Investoren und Partner verschreckt, wollen die Sony-Männer keinen Vergleich zulassen. Entwickler und Hardware-Fachleute sehen den Unterschied, doch für Professionelle aus Handel und Publishing sind beide Systeme nahezu identisch. Warum soll Sony gelingen, womit Matsushita auf die Nase fiel? Deshalb ignoriert Sony die Flexibilität der Hardware: Die Playstation ist eine Spielmaschine, kein Multimedia-Gerät mit schwammigem Einsatzgebiet.
Aus dem Audio-Bereich übernimmt Sony das "Repeat Order"-System, das dem Handel einen schnellen Software-Nachschub garantiert. Eine deutliche Kampfansage an Nintendo, die mit ihrer umstrittenen Fertigungspolitik die Zusammenarbeit zwischen Lizenznehmern und Handel erschwerten. Die kurze Produktionszeit gewährleisten Sonys europäische CD-Fertigungsstätten und zwei Werke in den USA, die im Monat bis zu zehn Millionen CDs produzieren können und wöchentlich ausliefern.
Die Playstation wird in den USA und Europa simultan veröffentlicht, die Software ist durch mehrsprachige Audio-Tracks für verschiedene Märkte geeignet. Die kleinen Japano-Joypads werden übrigens zum Playstation-Start durch größere Controller für westliche Hände ausgetauscht.
Sonys Vision für den Fall einer erfolgreichen Markteinführung: Durch Spiele-Konvertierungen von der Playstation auf den PC soll der CD-Entwickler insgesamt 65% des Marktes erreichen – ohne sich um das Wirrwarr aus Nintendo, Sega und 3DO zu kümmern. Obwohl es in London nur um Spiele ging und Sonys "Pinpoint Marketing" ausschließlich in dieses Segment zielt, wirkte die Playstation wie ein trojanisches Pferd, das leistungsfähige Multimedia-Hardware in Wohnzimmer rund um den Globus schmuggeln soll. Doch im Gegensatz zum vielgeschmähten Trip Hawkins ist Sony zu klug, um Industrie und Käufer mit einer solchen Vision zu verwirren. *wi*

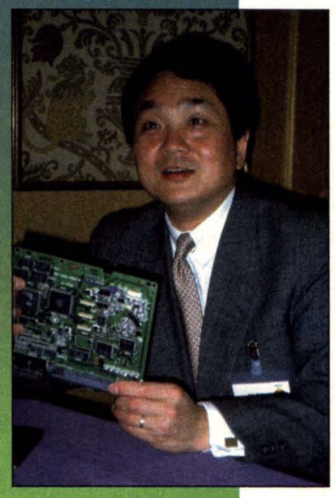
MR. PLAYSTATION

Ken Kutaragi, als R&D-General Manager bei Sony in Japan für die Konzeption und Entwicklung der Playstation zuständig, ist ein Techniker mit visionärem Weitblick. Bereits 1985 experimentierte Kutaragi mit schneller Hardware zur Echtzeit-Berechnung von 3D-Grafik - damals jedoch noch nicht für Spiele sondern für TV-Anwendungen. "Wenn in den nächsten Jahren die Digitalisierung und Synthese von Video perfektioniert ist", so Kutaragi, "werden wir das gleiche mit den menschlichen Gedanken machen."
Wir trafen den Playstation-Vordenker zu einem kurzen Gespräch.

...zur Zukunft der Computergrafik

In den letzten zehn Jahren ist es gelungen, Audio zu digitalisieren und zu synthetisieren. Mit einem DSP-Chip kann ich jede beliebige Musik aus einer einer Midi-Quelle in Echtzeit weiterverarbeiten bzw. manipulieren. Dasselbe passiert während der nächsten zehn Jahre mit der Grafik: Wir halten Grafik-Daten fest, und ein 3D-Grafik-Synthesizer generiert daraus ein neues Objekt, manipuliert oder morpht es in Echtzeit - so ähnlich wie mit einem Midi-Keyboard.
MPEG hingegen wandelt ein normales analoges Signal in ein digitales - das ist keine Innovation. Nur für die Datenübertragung ist eine solche Kompressionstechnik eine gute Lösung. Wir aber wollen die gesamte Grafik durch Berechnung synthetisieren.

...zur Vernetzung



Wenn erst einmal viele Leute eine Playstation bei sich zu Hause haben, wäre es wünschenswert, wenn man die Konsole auch zur Telekommunikation benützen könnte. Technisch ist es kein Problem, die Playstation mit einem Modem zu verbinden, aber es ist noch etwas zu früh, darüber zu reden.
Außerdem sollte erst mal jemand ein Kabelnetz mit ausreichend hoher Bandbreite verlegen.



...zum Virtual Boy

Vom Erfolg des Game Boys war ich damals überzeugt. Die 3D-Darstellung und die Steuerung des Virtual Boy sind gut, trotzdem glaube ich nicht, daß ihn viele Leute akzeptieren werden. Der Game Boy war transportabel, der Virtual Boy ist es nicht.

und Philips wieder am gleichen Strang: Beim Streit um die "Digital Video-Disk" sehen sich die Partner mit ihrer einseitig bespielbaren Digital Video Disc von den Konkurrenten Toshiba und Time Warner (siehe Seite 89) hart bedrängt.
Anfang der 90er Jahre entwickelt Sony für Nintendo einen PCM-Sound-Chip. Als das damit bestückte Super Nintendo seinen Siegeszug antritt, tastet sich Sony weiter auf dem Spielemarkt vor und konzeptioniert die Super-Nintendo-kompatible CD-Konsole "Playstation X". Der Deal platzt, doch Sony hat Blut geleckt und führt die Entwicklung der Hardware auf eigene Faust weiter. Gleichzeitig wird Sony Electronic Publishing gegründet, eine Tochter zur Herstellung und Vertrieb von Computer- und Videospielen, die sich wiederum in Sony Imagesoft und Sony Computer Entertainment unterteilt.
1993 kauft SEP den englischen Spiele-Publisher Psygnosis, der neben Computer- und Videospielen in allen Formaten auch 3D-Animationen und Entwicklungssysteme herstellt.
Im Herbst **1994** steht schließlich die 32-Bit-Konsole Playstation als Kampfansage an Sega und Nintendo in den japanischen Kaufhäusern.



Neben den Tüftlern in Japan experimentiert auch die amerikanische Tochter mit neuen Technologien: Sony vermarktet digitale Filmschnittgeräte mit grafischer Benutzeroberfläche und entwirft SDDS, das "Sony Dynamic Digital Sound"-Raumklang-System, während Computerspezialisten der Sony Pictures Entertainment Clint Eastwood als "In the Line of Fire"-Bodyguard in einen historischen John F. Kennedy-Filmschnipsel einkopieren.
Die Partnerschaft mit Microsoft (siehe Seite 89) ist der vorerst letzte Coup der Mega-Cooperation - fruchtet die Allianz, kann Sony zeigen, ob es seine unterschiedlichen Kräfte inzwischen unter Kontrolle hat. Die neuen Vertriebskanäle und das Know-How auf den Gebieten der technischen Innovation, Fertigung und Vermarktung sollen die gewaltige Softwarebibliothek (Filme, Musik und Spiele) in Haushalte rund um den Globus versenden.



Surround-Gemogel

Genoa Systems unternimmt mit ihrem patentierten 3D-Sound-System "3Radd" den lobenswerten Versuch, auch weniger betuchte PC- und Konsolenzocker in Raumklang-Ambiente zu versetzen. Das schwarze Kästchen läßt sich wahlweise über Cinch- oder Klinkenstecker mit Stereoanlage, Kopfhörer und Aktivboxen koppeln. Die Wirkung des versprochenen "3D Sounds" äußert sich in Anhebung der Hintergrundfrequenzen und Verstärkung von Höhen und Tiefen. Während Besitzer eines Surround-Systems das Miniatur-Kästchen mitleidig belächeln, ärgert den gemeinen Stereo-Nutzer die Übersteuerung seiner Boxen. Aktivboxen- und Kopfhörernutzer freuen sich jedoch über eine Klangaufbesserung mit Raumeffekt. *rb*

3Radd, Genoa Systems, Erhältlich bei Dynatex

Neo Geo Neuheiten

Titel	Genre	Hersteller	Kapazität	erscheint
Allstar Volley	Sport	Mono	k.A.	3. Quartal
Ballstars	Shoot'em-Up	Aikom	232 MBit	3. Quartal
Chicago	Action	Visco	156 MBit	3. Quartal
Double Dragon	Beat'em-Up	Technos	178 MBit	2. Quartal
Farnguy	Shoot'em-Up	Saurus	k.A.	3. Quartal
Fatal Fury 3	Beat'em-Up	SNK	266 MBit	2. Quartal
Galaxy Fight	Beat'em-Up	Sunsoft	170 MBit	2. Quartal
Goal! Goal! Goal!	Sport	Visco	100 MBit	2. Quartal
Golf	Sport	Nescar	186 MBit	3. Quartal
Huro Mukushiruku	Beat'em-Up	SNK	190 MBit	2. Quartal
King of Fighters '95	Beat'em-Up	SNK	k.a.	3. Quartal
Metal Shock	Shoot'em-Up	Nescar	190 MBit	3. Quartal
Shidisenki	Beat'em-Up	Astic 21	200 MBit	3. Quartal
Sonic Wings 3	Shoot'em-Up	Video System	k.A.	3. Quartal
Stage Winner	Action	Saurus	k.A.	3. Quartal
Super Sidekicks 3	Sport	SNK	158 MBit	2. Quartal

Mit ihren Lizenznehmer-Spielen hat SNK bislang keinen großen Erfolg gehabt, doch für das nächste halbe Jahr sind einige vielversprechende Titel angekündigt. Die Liste gibt nur einen Auszug aus dem Software-Programm wieder, hinzu kommen noch einige Modul-Perlen von SNK selbst (u.a. ein komplexes CD-only Rollenspiel) sowie zwei Cartridges von "Bonk"-Erfinder Hudson. Schon vor der Modul-Offensive kann sich Eikichi Kawasaki, Chef und Besitzer von SNK, über rasant wachsende Gewinne aus dem Automatengeschäft freuen. So betrug die Umsetzsteigerung von 1992 bis '93 gut 70 Prozent, 1996 ist ein Umsatz von zwei Milliarden Mark angepeilt. Währenddessen arbeitet die Hardware-Abteilung unter der Leitung von Mr. Hiraoka (bei Namco für die Entwicklung des System Boards 22 verantwortlich, auf dem auch "Ridge Racer" programmiert wurde) am Prototyp einer 64-Bit-Konsole, der aber nicht vor Herbst vorgestellt wird. *ak*

Neo-Geo-Ankündigungen bis Herbst '95

Dritte Dimension

Unter "dritter Dimension" versteht die amerikanische Firma Aura Systems das hautnahe Sound-Erlebnis: Ihr neustes Produkt, der "Aura Interactor", setzt Musik und Geräuscheffekte in Stöße um, die Euch das Erlebnis hautnah vermitteln sollen. Das als Weste und Rückenkissen (Interactor Cashion) erhältliche Gerät läßt sich über den Kopfhöreranschluß an Super Nintendo, Mega Drive, Fernseher und Stereoanlage anschließen. Adapter sollen die Verbindung mit zukunftsträchtiger Hardware ermöglichen.
Um beispielsweise bei Prügelspielen ausschließlich Schlag- und Trittеffekte zu erleben, lassen sich Musik und Hintergrundgeräusche herausfiltern: Während Euch das "Street Fighter 2"-Thema nicht malträtiert, schütteln Euch die Schlaggeräusche Eurer Kontrahenten kräftig durch. Nervenschwache Videofreaks regeln über eine Skala von eins bis neun die Rüttelstärke. Das Prinzip des in Deutschland von Siemssen & Co. vertriebenen Gerätes wurde von Aura Systems ursprünglich für die Nutzung in amerikanischen Militär-Flugsimulatoren entwickelt. Nach Senkung des Militär-Budgets haben die Amerikaner ihre Technik für den Consumer-Markt umgesetzt. In der nächsten Ausgabe unterziehen wir das Tor zur dritten Dimension dem MAN!AC-Härtetest. *rb*

Aura Interactor, Aura Systems, ab März

Die Aura-Interactor-Weste verspricht Euch hautnahe Video-Erlebnisse.

HANDHELD



Stargate

Anders als die 16-Bit-Versionen fordert "Stargate" auf dem Game Boy weniger Geschicklichkeit denn Köpfchen: Die spritzige Tüftelei läßt beidseitig bedruckte Steintafeln in einen Trichter fallen, die gedreht und verschoben werden. "Tetris"-Fans sollten sich das innovative Grübel-Modul vormerken.

Hersteller	Spieler	Preis	Wertung
Acclaim	1 bis 2	70 Mark	★★★

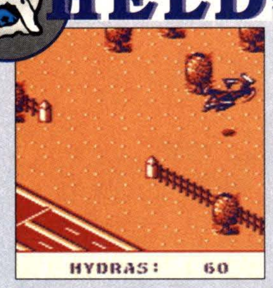


Lucle

Ödes Cover, gutes Spiel: "Lucle" überrascht mit einer neuen Spielidee, die präzises Feuerknopf-Timing ebenso wie taktische Spielzüge fordert. Rund 30 clever designte Levels sind auf der Suche nach Extras & Ziellinie zu bestehen. Dabei steuert Ihr zwei Kugeln, die mit einer Stange verbunden sind.



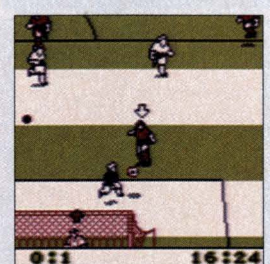
Hersteller	Spieler	Preis	Wertung
Vic Tokai	1	70 Mark	★★★



Jungle Strike

Kaum zu glauben: Das strategische Actionspiel "Jungle Strike" spielt sich auf dem Game Boy ähnlich gut wie auf dem Mega Drive. Eine Handvoll penibel ausgetüftelter Missionen müßt Ihr vor tadellos scrollendem Szenario bestehen. Grafik und Technik sind voll auf der Höhe – zugreifen!

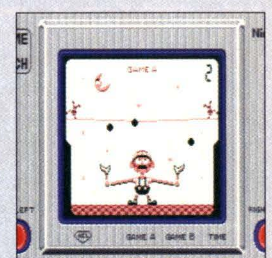
Hersteller	Spieler	Preis	Wertung
Ocean	1	70 Mark	★★★★



Soccer

Hinter dem neuen Fußballspiel aus dem Hause Nintendo verbirgt sich eine "Striker"-Fassung von Elite Software. Ein Spieler tritt gegen 24 internationale Teams an, kickt in der Weltliga oder just for fun. Das Spielfeld wird von schräg oben gezeigt und scrollt in Pseudo-3D-Perspektive an Euch vorbei.

Hersteller	Spieler	Preis	Wertung
Vic Tokai	1	60 Mark	★★★



Game Boy Gallery

Nintendos Game & Watch-Spiele erfreuten sich Anfang der 80er Jahre großer Beliebtheit: Jetzt wurden fünf Handhelds der ersten Generation ("Ball", "Vermin", "Flagman", "Manhole" und "Cement Factory") originalgetreu adaptiert. Nostalgiker frohlocken!

Hersteller	Spieler	Preis	Wertung
Nintendo	1	60 Mark	★★★

Pinball Deluxe

Die Flipper-Freaks von Spidersoft, ihres Zeichens Entwickler von "Pinball Dreams" und "Pinball Fantasies", bereiten eine dritte Pinball-Simulation vor. "Pinball Fantasies Deluxe" bietet neben den vier Tischen des Originals vier weitere Flipper-Layouts, die allesamt vertikal scrollen. In diesen Tagen erwarten wir eine Version für MS-DOS-PCs, die traditionelle Umsetzung für Super Nintendo ist noch nicht offiziell bestätigt. Dafür verwetten wir unsere Kaffee-Maschine, daß schon bald Adaptionen für Playstation, Saturn & Co erscheinen. Dann sollten die Programmierer endlich ihre Ruckelprobleme, die Nintendo-Spielern den Flipperspaß dezent verdarben, in den Griff bekommen. Es wäre zu peinlich, wenn auf 32-Bit-RISC-Hardware noch technische Unzulänglichkeiten auftreten sollten...

Pinball Fantasies Deluxe, 21st Century, jetzt für PC, im Herbst für 32-Bitter



Oben seht Ihr drei der vier neuen Flipper aus "Pinball Fantasies Deluxe" (Bilder stammen von der PC-Version).

Katzen-Zubehör

Black Cat Design will mit der Veröffentlichung der "Cat Box" nun auch die Jaguar-Besitzer in die Weiten des internationalen Datenstroms entführen. Während die gemeine "Cat Box" nur den Anschluß an ein handelsübliches Modem erlaubt, können Multiplayer-Freaks mit der "Cat Box +" ihre Jaguars ohne Netzwerkverstärker auf eine Entfernung von bis zu 100 Metern miteinander vernetzen: Außer Modemkompatibilität und Vernetzungsmöglichkeit erweitert die Box den Jaguar um langersehnte Anschlüsse: Ein Super-VHS-Port ist ebenso integriert wie Ausgänge für Audio- und Kopfhörerkabel sowie der ersehnte RGB-Anschluß. Angestöpselt wird das Gerät über den ominösen DSP-Port des Jaguars.

Cat-Box, Black Cat Design, Sommer '95 in USA

Treffsicher: Trotz interner Querelen bereitet Accolade die Fortsetzung des ausgezeichneten "Doom"-Clones "Zero Tolerance" vor. Im Herbst wird Teil 2 für Mega Drive und (wahrscheinlich) Saturn erscheinen.

Verspätung: Wie es scheint, wird das Ultra 64 zwar in Japan und den USA noch vor Weihnachten ausgeliefert, europäische Nintendo-Fans müssen sich jedoch bis zum Frühjahr '96 gedulden.

Konami im 32-Bit-Fieber: Zum Jahreswechsel 95/96 will Konami u.a. eine "Castlevania"- und "Probotector"-Version für Playstation und Saturn fertig haben. Außerdem erwarten wir eine Fußball-, eine Golf- und eine Basketball-Simulation für Sonys Playstation. Weiter so!



Lunar 2: Eternal Blue


Anime-Sequenzen verfeinern den Rollenspielgenuß

Nach langer Wartezeit meldet sich "Lunar" mit der englischsprachigen Fortsetzung von einem der meistverkauften Mega-CD-Titel zurück. Fans des Vorgängers dürfen sich über vielversprechende Neuerungen freuen: Neben 90 Minuten gesprochener Dialoge erwarten den animationsbegeisterten Rollenspieler noch mehr Anime-Zwischenspänne als in "Lunar". Mehr Übersichtlichkeit garantieren ein Kampf-Planer, der Euch die freie Positionierung der Charaktere erlaubt, sowie grafische Zauberspruch-Icons. Ebenfalls aufgemotzt wurde der Auto-Kampf: Die künstliche Intelligenz der rundlichen Kontrahenten verspricht einen fairen Kampfablauf, ersetzt aber natürlich nicht die Option zur Eigenkontrolle. Dank der hinzugefügten Spieluhr entdecken rekordsüchtige Rollenspieler gegen Spielende 60 bis 80 Spielstunden auf der Anzeige. Der dreifache Umfang von "Lunar: The Silverstar" und noch größere Dungeons könnten "Lunar 2" zum besten Mega-CD-Rollenspiel machen. CD-Abenteurer mit Englisch-Kenntnissen wetzen bereits die Klinge.

Die Landkarte wird isometrisch dargestellt (links oben)

Lunar: The Eternal Blue, Working Designs, Mega-CD, Sommer '95 in den USA

Toughman Contest

Auch vor winterlicher Kulisse wird eifrig geprügelt

Auf dem jährlichen Schlachtfest "Toughman Contest" erhält der Durchschnittsbürger die Gelegenheit, armen Schluckern und populären Serienstars Kopfnüsse zu verpassen. Zur Steuerung verkriecht Ihr Euch hinter dem Boxer und peilt über seine Schulter Eure Kontrahenten an: Mit 15 unterschiedlichen Special-Moves prügelt Ihr 23 Digi-Boxer aus dem Ring.

Toughman Contest, 32 MBit, Electronic Arts, Mega Drive, April '95

Super Mortal Kombat +


Jeder MK-Kämpfer soll über acht Fatalities verfügen

Obwohl "MK"-Erfinder Midway bis zur AOU-Messe in Amerika alles über den Nachfolger der blutigen Beat'em-Ups geheimhalten wollte, überredeten wir die Designer des dritten "Mortal Kombat"-Spiels, uns einige Features zu verraten: Für "Super MK+" (in Deutschland "Super MK Special") besorgten sich die Midway-Oberen eine "Street Fighter"-Lizenz und packten acht Charaktere aus "Super STF 2 Turbo" zu ebenso vielen "MK 2"-Kämpfern. Die Ablösesumme für Ryu & Co. schätzen Insider auf zehn Millionen Dollar! Wie gewöhnlich machen sich die "MK"-Kämpfer mit Fatalities über ihre Gegner her, während ihnen die Street-Fighter-Sippe mit Kombos auf das Digikleid rückt. Laut Shigatsu Jodan, Chefdesigner bei Midway, ist es aber nur möglich, mit den Digi-Helden gegen ihre Pixel-Konkurrenten anzutreten.



Die Oberschurken unter sich: Shang Tsung gegen Akuma.

Die STF-Sippe hält ihre Kombo-Moves dagegen

Der "Super MK+"-Automat wird im April aufgestellt, Heimversionen (mit Live-Video-Sequenzen) erscheinen im Herbst für Playstation und Saturn.

Comix Zone



Sprechblasensprüche sollen Comic-Flair vermitteln

Seid Ihr begeisterter Anhänger amerikanischer Comic-Heft-Kultur? In Segas "Comix Zone" werden Eure Träume wahr. An der Seite Eurer Hausratte Roadkill kämpft Ihr als abgedrehter Comic-Heft-Autor gegen den Erzschurken Mortus. Der Fiesling ist zur realen Person geworden und vertreibt sich die Zeit mit der Erweckung seiner miesen Kollegen. Für das Comic-Flair sorgen die an amerikanischen Comic-Strips orientierten Grafiken.

Comix Zone, Sega, Mega Drive, Frühling '95

X-Men 2: Clone Wars

Wieder rettet Marvels X-Men-Team die Welt vor einem klaffenden Abgrund: Auf der Jagd nach diabolischen DNA-Piraten wählt Ihr Euren Wunschhelden aus der bislang umfangreichsten X-Men-Palette – sogar Ex-Bösewicht Magneto gibt sein Videospieldebüt. Die heroische Comic-Umsetzung lockt mit zeichentrickgerechten Animationen und einem Feuerwerk an Special-FX.


Marvel pur: Figuren und Effekte nach Comicvorlage.

X-Men: Clone Wars, Sega, Mega Drive, Frühling '95

Dungeon Explorer


Entdeckungstour: Im "Gauntlet"-Stil auf Monsterhatz..

PC-Engine-Besitzer kennen das zweiteilige Dungeon-Spektakel: Nun gehen auch Mega-CD-Besitzer im klassischen "Gauntlet"-Stil auf Monsterhatz und machen die düsteren Verliese unter einem mysteriösen Turm unsicher: Hudson Soft beglückt mit einer Fortsetzung des insbesondere in Japan beliebten Action-Adventures.

Dungeon Explorer, Hudson Soft, Mega-CD, Mai '95 in Deutschland

Der Klassiker, der das Universum revolutioniert.

Archer Maclean's

SUPER dropzone

Ein phantastisches Weltraumabenteuer voller Power vom legendären Archer Maclean.







BRING DEIN SUPER NINTENDO ZUM GLÜHEN.

SONY DIMENSION

Cybersled

PS

Die Spielhallen-Version von Cybersled war ein regelrechter Luxusautomat. Zahlungskräftige Arcade-Besucher nahmen im einem bequemen Sessel platz und steuerten ihren Sled mit zwei Hebeln, an denen je ein Feuerknopf für die beiden Waffengattungen angebracht war. Vom Zwei-Spieler-Modus, wo jeder vor eigenem Bildschirm saß, blieb bei der Heimumsetzung nicht mehr viel übrig. Der Doppel-TV wich einem holprigen Split-Screen.

Toben sich die 3DO-Liebhaber momentan an "Starblade" aus, beglückt "Ridge Racer"-Erfinder Namco die Playstation-Fans mit einer Spielhallenumsetzung neueren Datums. Zu diesem Anlaß sponsert Euch Namco einen von sechs unterschiedlichen Sleds, die sich nicht nur durch Konstruktion und Texture-Lackierung unterscheiden, sondern auch über verschiedene Waffenstärken, Schutzschilde und Geschwindigkeiten verfügen. So steuert Hadison Hawk den ausgeglichensten Sled, während das schwache Spinnen-Gefährt eines anderen Charakters im Mordstempo durch die Arena zischt. Im Kaufpreis inbegriffen sind die Teilnahme an der Cybersled-Meisterschaft, zwei genormte Lasergewehre, ein zielsuchender Granatwerfer, Cockpitsicht oder Kofferraum-Perspektive sowie die Wahl zwischen einem grafisch anspruchsvollen Real- oder dem grob-polygonisierten Original-Modus.

Auf insgesamt vier unterschiedlichen Arenen liefert Ihr Euch im optisch übersichtlichen Ein-Spieler-Modus wilde Panzergefechte gegen den Computergegner, der sich in einer kurzen 3D-Sequenz vorstellt, oder zerbombt via Split-Screen Euren menschlichen Widersacher. Euer Sled läßt sich problemlos steuern. Mit dem Steuerkreuz und den L- und R-Tastern kombiniert ihr diverse Fahrfähigkeiten Eurer Kampfmaschine. Ihr dreht wilde Turns, unternehmt waghalsige Ausweichmanöver und rast in der Diagonale aus dem Schußfeld des Kontrahenten. Damit Ihr Euren "Gegen-Sleder" nicht aus den Augen verliert, sorgt ein Radar für totale Überwachung. Im Gegensatz zu "Ridge Racer" hält sich bei "Cybersled" mein Enthusiasmus in Grenzen. Der Taktik-Stratege träumt vom Anti-Radarnebel, einem ausgiebigen Waffenshop, zusätzlichen Arenen mit Rampen und Teleportern oder einer Linkoption. Doch die Realität sieht anders aus: Der holprige Split-Screen bereitet nur hämmernde Kopfschmerzen. Der Twin-Laser kommt kaum zum Einsatz, denn die beliebten Miniraketen hinterlassen weitaus größeren Schaden. Bei schnellen, aber schwachen Gegnern entscheidet Ihr Euch für die Frontalkollision und killt den unterlegenen Widersacher mit einer Granat-Salve.

Hoffentlich veröffentlicht Namco bald eine überarbeitete Fortsetzung. *am*

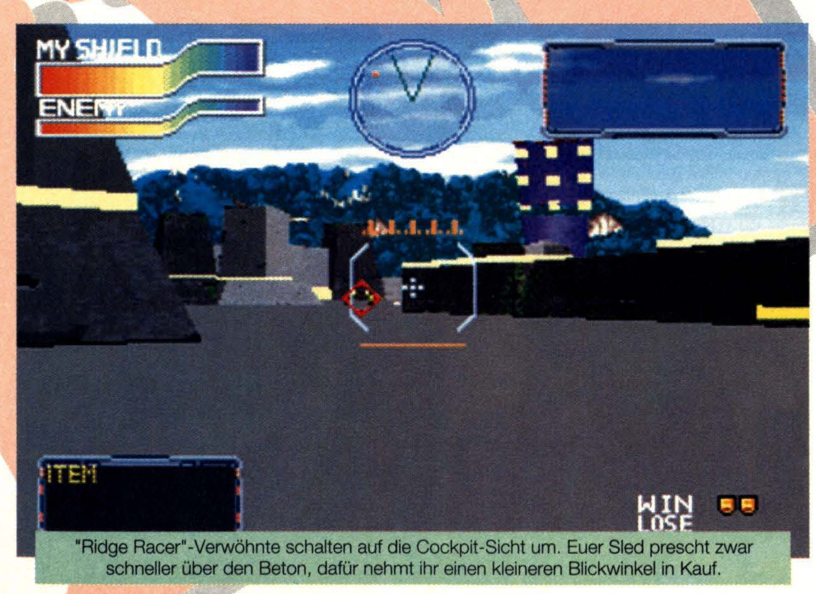
Im Optionsmenü stellt Ihr auf das texture-arme Spielhallen-Outfit um (oben links) oder entscheidet Euch für den Bitmap-verkleideten Realmodus (oben rechts).



Die Anzeige oben rechts verrät Euch, ob Ihr Euren Kontrahenten getroffen habt (Hit) oder er sich retten konnte (Miss).



Bevor ihr gegen Euren Widersacher antretet, stellt dieser in einer 3D-Sequenz seine Fähigkeiten unter Beweis.



"Ridge Racer"-Verwöhnte schalten auf die Cockpit-Sicht um. Euer Sled prescht zwar schneller über den Beton, dafür nehmt ihr einen kleineren Blickwinkel in Kauf.





Die surrealen Welten sind zu groß: Einmal falsch abgebogen, und Ihr brettert ziellos in der Landschaft herum.

Cosmic Race

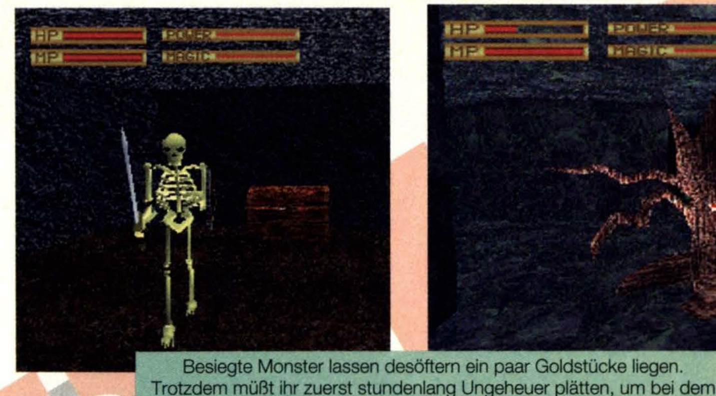
Das bereits dritte Rennspiel für die Playstation verläßt sämtliche konventionellen Wege und macht sich auf zu neuen Ufern. In naher Zukunft, jenseits von Atomkriegen, besteigen die Erdenbewohner seltsame Vehikel, um über vier merkwürdige Landschaftstypen zu kurven.
Ihr lenkt Euren Wagen – wahlweise einen schnittigen Flitzer, ein leichtes Amphibienfahrzeug, einen Battlemech, ein Solarmotorrad oder ein Baumhaus-Auto – nicht nur mit den Steuerkreuz, sondern benötigt die Hilfe des Knöpfequartetts, um Euren Zukunftsboliden auf der Strecke zu behalten. Doch der panische Digi-Schumacher ist dieser Situation gewachsen. Die ultraschnellen Next-Generation-Cars brettern in einem solchen Höllentempo über den virtuellen Asphalt, daß der "Ridge Racer"-Profi in kürzester Zeit die Kontrolle über seinen fahrbaren Untersatz verliert. Meistens kurvt ihr unbeholfen im Gehölz herum und sucht verzweifelt nach der nächsten Einfahrt. Da hilft auch die 360°-Rundumsicht nicht viel. Die Piste ist meist kilometerweit entfernt.
Wem schon "Motor Toon Grand Prix" fremdartig vorkam, der wird beim Anblick von "Cosmic Race" komplett verwirrt sein. Laßt die Finger von der teuren Import-Gurke.

Muster von GT Elektronik, Schweiz, Tel: 0041/614014171



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NEO REX
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	31 %

Seltsames Rennspiel in einer drögen Dune-Landschaft. Viele Polygone, wenig Spaß. Wir plädieren für eine Generalüberholung.





Besiegte Monster lassen desöftern ein paar Goldstücke liegen. Trotzdem müßt ihr zuerst stundenlang Ungeheuer plätten, um bei dem Herrn im unteren Bild eine anständige Grundausrüstung zu erstehen.

King's Field

Finstere Mächte sich in den Katakomben des Königs eingenistet und beginnen, ein Portal zu errichten, damit der Höllenfürst und seine Schergen auch unsere Sphärenebene in Besitz nimmt. Schnell werden die besten Kämpfer aus dem Land zusammengerufen, um der drohenden Gefahr Einhalt zu gebieten.
Als junger Leibgardist bietet Ihr Euch an, gegen die finsteren Mächte der Hölle anzutreten.
Mit einem Kurzschwert bewaffnet (und schnell noch die nötigsten Zaubertricks auswendig gelernt) schreitet Ihr mutig in das düstere Labyrinth. 3D-Freunde werden gleich begeistert sein. Stufenlos gleitet ihr durch die schummrigen Gänge, durchstöbert geheimnisvolle Zimmer und untersucht verdächtige Mauern. Gekämpft wird in Echtzeit. Mit ein paar gekonnten Schwerthieben oder einer Salve Feuerpfeile macht Ihr Polygon-Ungeheuern den Garaus. Um die harte Dungeon-Realität zu simulieren, verstellt ihr die Sichthöhe, denn manche Monster lassen sich nur in gebückter Haltung niedermetzeln.
Gelegentlich stoßt ihr auf hilfreiche Personen, die Euch unverständliche Tips in Japanisch geben oder für Euch den Spielstand speichern. In Shops findet ihr nebst allerlei Heil- und Zaubertränken auch Rollenspiel-Hardware. Doch die eisernen Knieschoner, der feudale Brustpanzer und der wuchtige Morgenstern haben ihren Preis. Die Goldstücke sind dünn gesät, und die Monster überlassen Euch nur nach schweißtreibendem Kampf ihre Habseligkeiten.
Hier liegt auch das Manko von "King's Field". Die Feinde haben oftmals eine größere Reichweite als Euer Schwert. Zwar sind die Magiepfeile eine willkommene Hilfe, doch verlorene Magiepunkte können nur an bestimmten Stellen wieder aufgefrischt werden. Und da unser Held ein besonders empfindliches Kerlchen ist, endet das Spiel bereits beim ersten Gefecht. "Black Crypt"-erfahrene Hardcore-Rollenspieler finden in From Softwares Playstation-Erstling eine neue Herausforderung. Anfänger greifen lieber zu einem Fliegengewicht à la "Eye of the Beholder".

Muster von GT Elektronik, Schweiz, Tel: 0041/614014171



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	FROM SOFTWARE
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	61 %

Langsames 3D-Scrolling und übermächtige Monster bringen selbst den hartgesottenen Rollenspieler um den Schlaf.

Vorbei sind die Tage der kurzen Joypads. GT Elektronik aus der Schweiz (Tel.: 0041/61 401 41 71) verlängert Eure Controller-Kordel für 60 Mark von 80 cm auf komfortable 230 cm. Zudem bietet GT auch das Hori-Joyboard für die Playstation an. Der robuste Steuerknüppel verfügt über zuschaltbares Dauerfeuer für alle Knöpfe. Das 130 Mark teure Zubehör eignet sich hervorragend für "Toh Shin Den". Für die restlichen Spiele empfehlen wir weiterhin das Original-Pad.

SONY DIMENSION

Raiden

Konami hat den Trend vorgegeben: Wurde schon das "Parodius"-Arcade-Duo als Doppelpack für die Playstation verkauft, packte auch Seibu die beiden "Raiden"-Episoden auf eine CD. Dabei gab man sich alle erdenkliche Mühe, die Automaten-Versionen maximal originalgetreu umzusetzen. Nicht nur, daß die (eher schlichte) Präsentation bis hin zum Münzeinwurf via Select-Taster übernommen wurde, selbst das Bildschirm-Layout darf maßstabsgetreu eingestellt werden. Entweder spielt Ihr im "verkehrten" Letterbox-Format mit seitlichen schwarzen Balken (empfehlenswert), zieht das Spielfeld künstlich in die Breite (pfui) oder dreht den Fernseher um 90 Grad (cool). Und das alles, weil die beiden Vertikal-Scroller ursprünglich für einen Hochkant-Monitor programmiert wurden.

"Raiden 1" kennt Ihr bereits von diversen Umsetzungen: Das unspektakuläre, grafisch verstaubte Shoot'em-Up lockt heute kein Alien mehr hinter seinem Schutzschild hervor. Diese acht Levels im Solo-Pack hätten nur eine bescheidene Spielspaß-Wertung um die 60 Prozent verdient – auch wenn die Konvertierung absolut erstklassig ist.

Der eigentlich Kaufgrund ist definitiv "Raiden 2". Obwohl Seibu bislang mit Heimversionen keine große Erfahrung hatte, setzten sie den Sprite-Overkill technisch und spielerisch perfekt für die Playstation um. Alle kleinen und großen Features des Automaten sind dabei – von den brillanten Mega-Explosionen der Feinde bis zum Zwei-Spieler-Modus. Im Gegensatz zu "Parodius" ruckelt "Raiden 2" im Ein-Spieler-Modus so gut wie gar nicht, im Duett gibt's bei Endgegnern ab und zu Geschwindigkeits-Probleme. Angesichts der unbeschreiblichen Anhäufung von Raumschiffen, Schüssen, Wrackteilen und Extra-Kapseln auf dem Bildschirm, gebührt den Entwicklern unser größtes Technik-Lob. Wenn Ihr Euch mit Maximal-Bewaffnung durch die höllisch schweren acht Levels ballert, dann rappelt's im Karton: Wer bin ich, was bin ich, wo bin ich und worum geht's überhaupt? Was Shoot'em-Up-Greenhorns als maßlos hektisches Treiben ohne Durchblick abtun, empfinden Baller-Freaks als würdige Herausforderung. "Raiden 2" ist auf "Normal"-Einstellung gnadenlos, aber dank endloser Continues doch irgendwie schaffbar.

Allerdings trüben zwei Aspekte das Action-Vergnügen. Erstens kann man die Fluggeschwindigkeit des eigenen Raumschiffs nicht verändern – und die Original-Einstellung ist endlos langsam. Zweitens hat Seibu die grau-braunen Hintergrundgrafiken kein bißchen aufgemöbelt. Originaltreue hin oder her, ein paar farbenfrohere Optiken hätten "Raiden 2" gut zu Gesicht gestanden. Eine Frischzellenkur wurde lediglich der Musik verpaßt. Neben dem Original-Sound aus der Spielhalle könnt Ihr eine technisch bessere "Arrange"-Version zu beiden Spielen anwählen. Dank der anhaltenden Shoot'em-Up-Flaute kommt "Raiden Project" wie gerufen. Mir persönlich gefallen die beiden Vertikal-Scroller zwar lange nicht so gut wie die meisten "Gradius"-Episoden, die "R-Type"s oder die "Thunder Force"-Kracher, dennoch verdient "Raiden Project" einen Platz in meiner Privat-Kollektion – allerdings nur zu einem seriösen Preis. *mg*

Erhältlich bei Protovision, Schweiz, Tel. 0041/41/237869

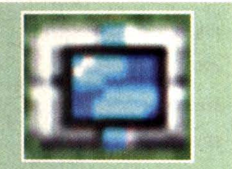



Links seht Ihr das Original-"Raiden", rechts den wesentlich spektakuläreren Nachfolger "Raiden 2". Beide Spielautomaten wurden perfekt für die Playstation adaptiert.

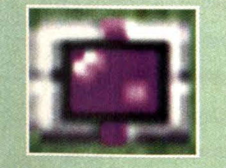


Ohne Smart-Bomben seid Ihr bei "Raiden 2" restlos geliefert.

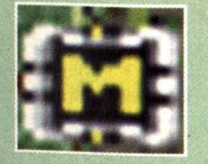
Rote Kapseln stehen für den traditionellen Streuschuß, der sich von einer Doppelsalve zur bildschirmfüllenden "V"-Formationen aufrüsten läßt.



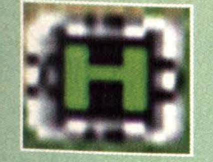
Blaue Kapseln symbolisieren einen Laser, der zwar nur eine geringe Fläche pulverisiert, aber enorm durchschlagsstark ist.



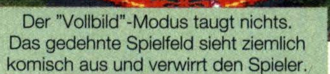
Lila Kapseln bescheren einen Lenk-Laser, der sich automatisch an Feinde heftet und sie erst wieder freigibt, wenn sie explodiert sind.



Die "M"-Missiles fliegen geradewegs nach oben und achten nicht darauf, ob ihre Flugbahn einen Feind kreuzt oder ob sie ins Leere flitzen.

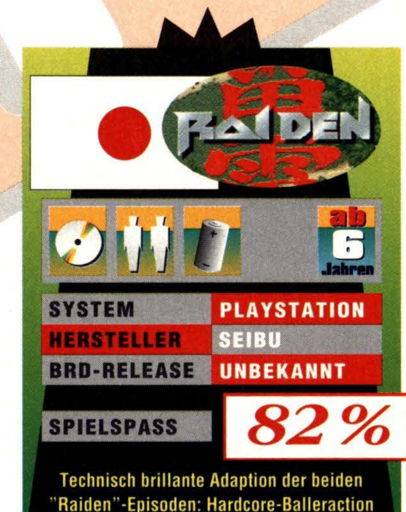


Dagegen peilen die "H"-Missiles ("H" steht für "homing") konkret einen Feind an und fliegen konsequent auf ihr Opfer zu.

Der "Vollbild"-Modus taugt nichts. Das gedehnte Spielfeld sieht ziemlich komisch aus und verwirrt den Spieler.

Im Auswahlmenü (Bild ganz oben) legt Ihr das Spielfeld-Format fest. Wir empfehlen den Hochkant-Modus.




Habt Ihr im zweiten Level diese Munitionskammer entdeckt, müßt Ihr nur noch einen Mechanismus betätigen und der Laser links oben gehört Euch.

Kileak - The Blood

Inmitten eines öden Wüstenplaneten entdeckt der interplanetarische IKDP-Spezialtrupp ein uraltes Alien-Quartier. Sofort schickt die Erd-Regierung eine Handvoll erfahrener Mini-Mech-Söldner auf den fremdartigen Globus. Doch kurz vor der Landung wird der Kampfgleiter wie durch Geisterhand abgeschossen. Sämtliche Insassen sterben, nur eine Kampfmaschine überlebt den Absturz.
Ähnlich wie in "Tetsujin" auf dem 3DO wankt ihr durch menschenleere Korridore und pustet mit eurer Knarre ab und zu einen verärgerten Wach-Cyborg oder zielsuchenden Raketenwerfer um. Der multifunktionale Kampfmech wird frühzeitig durch aufgeregtes Gepiepse vor herannahenden Außerirdischen gewarnt. Die magere Anzahl an Feinden hat Vor- und Nachteile: Ihr ballert Euch zügig durch die Levels, doch fehlen die lebenswichtigen Energiechips, die Euren Mech vor Rost bewahren. Euer Schutzschild, das seine Energie auf bestimmte Waffen übertragen kann, verringert sich von Stunde zu Stunde. Verriegelte Türen deaktiviert Ihr mit Sicherheits-Modulen, mit einer Datendiskette verschafft Ihr Euch Zugang zu den Bauplänen des jeweiligen Stockwerks. Ohne Memory Card könnt ihr "Kileak - The Blood" jedoch vergessen. Selbst "Doom"-erfahrene Superkanoniere werden ohne Datenspeicher ihr Bildschirm-Ego höchstens bis zur siebten Etage am Leben erhalten. Dabei ist es schlicht unfair, daß größere Räume selten sind und man den Aliens in den Gängen kaum ausweichen kann.
"Kileak - The Blood" setzt die Reihe hochgepriesener 3D-Action-Nieten fort: Spartanisch bevölkerte Dungeons, merkwürdige Aliens und billige Hebelrätsel fördern nicht gerade die Spielmotivation. Darüber hinaus ändert sich die Wandbekleidung nicht, selbst die Stahlunholde wechseln sich nur selten ab: Zu wenig für ein 32-Bit-"Doom". *am*

Erhältlich bei Protovision, Schweiz, Tel. 0041/41/237869



Das karge Leben unseres Helden. Wenn er nicht gerade ein Rätsel löst, ballert er unmotiviert Metallo-Feinde ab.

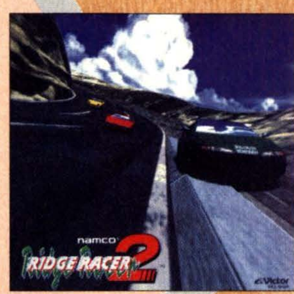


ab 16 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	GENKI
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	55%

Hinter dem phänomenalen Intro versteckt sich ein weiterer "Doom"-Verschnitt mit ideenarmen Levels und öden Robo-Aliens.

Techno-Racer

"Ridge Racer" ohne den passenden Techno-Klangteppich ist wie ein Rennwagen ohne Gaspedal. Japaner, die beim Playstation-Soundtrack regelmäßig abdrehen, bekommen jetzt neues Futter für ihren CD-Player.
Auf der Audio-CD zum "Ridge Racer 2"-Automaten geht's wie gewohnt zur Sache: Feinster Rotterdam-Techno für Gasfuß-gestählte Rennfahrer. Neben neuen Songs befinden sich auch einige Remixes der bekannten "Ridge Racer"-Ohrwürmer auf der CD. In Deutschland ist die Scheibe leider nicht offiziell erhältlich.

TOP FIVE

1. Ridge Racer .... Namco
2. Toh Shin Den .... Takara
3. Raiden .... Seibu
4. Motor Toon Grand Prix .... Sony
5. Parodius .... Konami

Diese Playstation-Hitparade wurde von den MAN!ACs erstellt und zeigt die momentan beliebtesten CDs für Sonys Wunderkonsole.

ECTS-Auftritt

Auf der European Computer Trade Show in London (26. bis 28. März) hat die Playstation Europa-Premiere. Zu diesem Zweck sicherte sich Sony Europe eine Präsentationsfläche von rund 1100 qm. Dies ist der größte Stand, den jemals ein Aussteller auf dieser Messe geordert hat. MAN!AC wird selbstverständlich vor Ort sein.

Crime Crackers

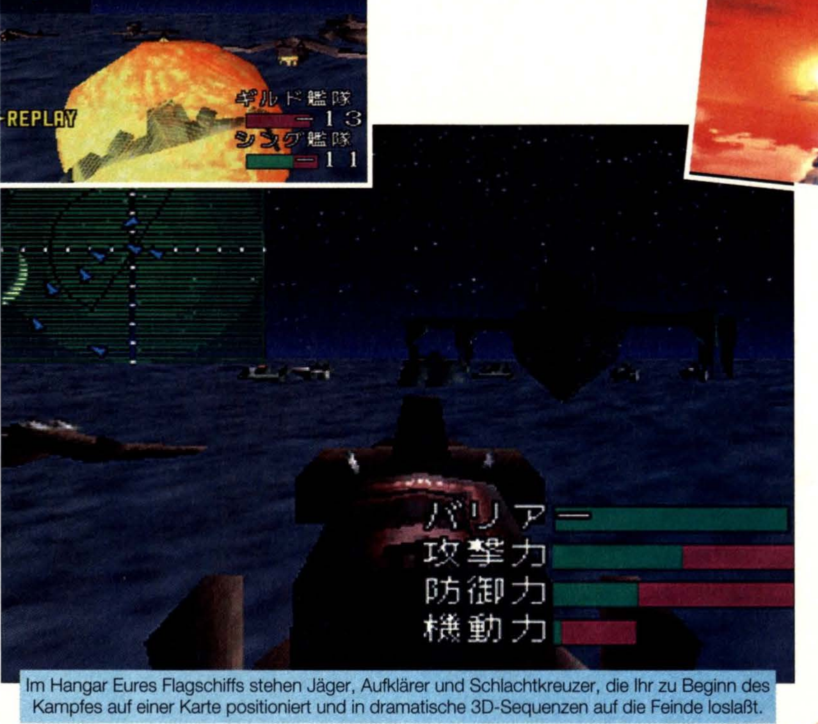
Einen Test des Action-Rollenspiels "Crime Crackers" haben wir uns verkniffen, da ohne Kenntnis der japanischen Sprache eine seriöse Wertung nicht möglich ist. Mit etwas Geduld findet Ihr Euch in den Menüs zwar rudimentär zurecht, doch spielentscheidende Nuancen bleiben im Verborgenen.
Grafisch macht die Dungeon-Hatz einen guten Eindruck, die Präsentation ist professionell. Man kann davon ausgehen, daß der Titel rechtzeitig zur Europa- und USA-Premiere der Playstation zumindest in einer englischsprachigen Version vorliegt.







PLANET SATURN


Im Hangar Eures Flagschiffs stehen Jäger, Aufklärer und Schlachtkreuzer, die Ihr zu Beginn des Kampfes auf einer Karte positioniert und in dramatische 3D-Sequenzen auf die Feinde loslaßt.

Tolle Vehikel, rasanter Schnitt: Leider wird der Missionsmarathon nur selten von einer solchen SF-Show aufgelockert.

Von der nüchternen Schlachtfeld-Optik in den Sprite-Modus: Auf den ersten Blick wirken die Kampfanimationen kindisch und überflüssig, doch das putzige Geballere verrät dem Zuseher viel über die Schlagkraft, Geschwindigkeit und Bewaffnung der kämpfenden Parteien. In Nintendos "Fire Emblem" zeigen die Kämpfer ihre Spezialattacken, In "Advanced Military Commander" werden Wetter, Geräuschkulisse und Umweltgegebenheiten simuliert. Nicht so in "Gotha", durch dessen Kampfanimationen Ihr lediglich etwas über das Aussehen Eurer Feinde erfahrt.

Gotha

SATURN

Ein gewaltiges Schlachtraumschiff durchkreuzt das Universum. An Bord: Die letzten Reste der menschlichen Planeten-Flotte. Ihre Mission: Ein versklavtes Volk vor einer heimtückischen Eroberungsmacht zu schützen.
So oder ähnlich dürfte die Hintergrundgeschichte zu "Gotha" lauten, auch wenn kein MAN!AC die japanische Spielanleitung oder die Sprachausgabe kapierte. Auch die Menüs des Spiels sind japanisch; geübte Strategiespieler haben ihren Sinn jedoch schnell entschlüsselt. Denn die Spielmechanik ist bewährt: Hintereinander werden alle Einheiten auf einer Karte verschoben, Vehikel des Feindes können attackiert werden, sobald sie in Reichweite sind, danach zieht der Gegner seine Truppen.

Was japanische Strategiespiele von ihren westlichen Verwandten unterscheidet, sind die animierten **Zwischensequenzen**, Special-FX gefüllte Drei-Sekunden-Filmchen, die jeden Schlagabtausch veranschaulichen. Angesichts der überlegenen Hardware-Power des 32-Bitters Sega Saturn haben sich die japanischen "Gotha"-Designer etwas Besonderes einfallen lassen: Sobald Ihr einem Eurer Raumschiffe einen Zugbefehl gebt oder einen Angriff fliegt, zoomt die Kamera von der Übersichtskarte in einen 3D-Modus. Jetzt blickt Ihr über den Bug Eures Raumschiffes, könnt nach links oder rechts lenken oder es frontal durch den Weltraum steuern. Ist der Bewegungsradius aufgebraucht, ruft Ihr ein Fadenkreuz auf und nehmt feindliche Zielobjekte ins Visier.
Von den grafischen Intermezzi abgesehen ist "Gotha" ein konventionelles Strategiespiel mit geringem taktischen Gehalt. Egal, ob wendiger Jagdflieger oder monumentales Schlachtschiff, all Eure Raumvehikel ballern mit denselben Waffen. Die Schiffe können zwar beschädigt, aber nicht repariert werden, die Munition ist unbegrenzt und auch Treibstoffprobleme kennt man im "Gotha"-Universum nicht. Dadurch, und durch das Fehlen geographischer Unterschiede (Ihr kämpft immer im Raum) ist "Gotha" fad – es fehlt an Tiefgang und Abwechslung. Auch das Drumherum ist nur halbwegs geglückt: Die Helden des Spiels reden zwar vor Missionsbeginn auf Euch ein, tauchen während der Schlacht jedoch nicht mehr auf. Alles in allem: Mager, aber ausbaufähig. *wi*

Der Feldzug führt Euch im Orbit um den Planeten. Ab und zu kämpft Ihr über Inseln und Landstücken, doch...

...meist im luftleeren Raum über den Wolken oder gar im Weltall. Hier seht Ihr Eure Flotte auf der Übersichtskarte.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	62%

Zwischen Jules Verne und "Star Wars": Grafisch innovativer, aber taktisch flacher Weltraumkampf ohne Gags & Feuer.



Die typische Elfmeter-Pose: Der Schütze tritt an, der Torwart wählt auf gut Glück die rechte Ecke.

Mit enormer Sprungkraft schnellt der Angreifer in die Höhe und wuchtet den Ball aufs gegnerische Tor.

Victory Goal

SATURN

Das japanische Bundesliga-Pendant "J-League" boomt, und die Spieleanbieter hecheln dem Trend hinterher: Fußballsimulationen kommen nicht mehr ausschließlich von der Insel, auch Fernost-Programmierer entdecken ihr Faible fürs runde Leder. Mit "Victory Goal" liegt der erste Saturn-Kick vor, viele andere (u.a. von Konami) werden dieses Jahr folgen.

Optionsvielfalt und Präsentation lassen kaum Wünsche offen. Alle zwölf J-League-Teams sind mit von der Partie; Aufstellung, Taktik, Wetterbedingungen und Joypad-Belegung richten sich nach Euren Wünschen. Obwohl sämtliche Menütexte in japanisch sind, findet man sich nach einigen Versuchen zurecht. Auf dem Feld spielen Schriftzeichen sowieso keine Rolle: Paßgenauigkeit, Dribbelkünste und Torschuß-Power entscheiden über Sieg und Niederlage.

Das Fußball-Geschehen könnt Ihr aus drei Perspektiven betrachten, die Ihr jederzeit auf Knopfdruck wechselt: Von weit oben, ganz nah dran und (idealerweise) aus mittlerer Entfernung. Interessanter als diese optische Spielerei sind die anderen Features, die Ihr während eines Matches ein- oder ausschaltet. So entscheidet Ihr Euch für oder gegen die eingeblendete Spielfeldübersicht, beäugt wichtige Szenen in der Zeitlupe und seht nach derben Fouls verdientermaßen die gelbe Karte. Die Steuerung ist pflegeleicht und wird dem hohen Action-Anteil bei "Victory Goal" gerecht. Im Gegensatz zu der Fußball-Referenz "FIFA Soccer" auf dem 3DO kommen Taktik und Strategie etwas zu kurz. Dafür werden wir von langweiligem Mittelfeld-Geplänkel verschont, spannende Strafraumszenen und krachende Torschüsse prägen den Spielfluß.



Die Spielfeldübersicht (rechts oben) wird auf Knopfdruck ein- und ausgeblendet. Diese Nah-Perspektive erweist sich als unübersichtlich – wählt die mittlere Fernsicht!

Der Sound konzentriert sich leider auf die Musikbegleitung, atmosphärisches Stadion-Ambiente gibt's nur wenig. Grafisch schlägt "Victory Goal" kein neues Kapitel auf: Spielfeld und Kicker ähneln guten Super-Nintendo-Optiken, auch wenn sie feine Konturen und etwas mehr Farben aufweisen. *mg*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/574760

V-GOAL

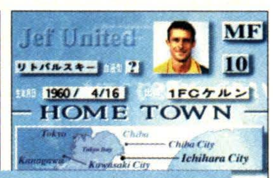
ab 6 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	HERBST '95
SPIELSPASS	71 %

Gutes Action-Fußball mit tadelloser Steuerung. Spielt jedoch optisch nicht in der 32-Bit-Liga.







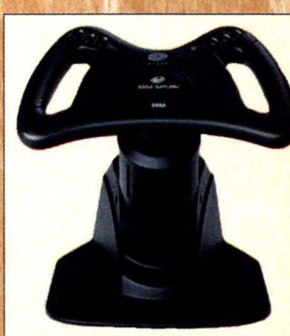
Die Menüs sind leider alle auf japanisch. Dennoch finden sich Profi-Fußballer zurecht und erkennen sogar einige Bundesliga-Legionäre im Aufgebot (z.B. Pierre Littbarski).



Saturn-Zubehör

Anläßlich der Nürnberger Spielwarenmesse hat Sega diverses Zubehör für den Saturn angekündigt. So wird es schon bald nach dem Deutschland-Start im Herbst eine Computer-Maus, ein Joyboard, einen Mehr-Spieler-Adapter und ein Lenkrad geben. Die Accessoires sind konsequent in schwarz gehalten – auch der Saturn wird nicht in Champagner-Farben, sondern schwarz gekleidet in Europa auf den Markt kommen. Während Maus und Multi-Player-Adapter den meisten Videospielern schon bekannt sind, gab's schon lange kein Lenkrad mehr für eine Konsole. Seit dem legendären "Turbo"-Lenkrad für das Colecovision Anfang der 80er Jahre sehnen wir uns nach einem passenden Controller für "Virtua Racing", "Ridge Racer", "Daytona" & Co. Das futuristisch gestylte Lenkrad ähnelt einem Flightstick und kann auch für entsprechende Flugsimulationen oder Weltraumschlachten sinnvoll eingesetzt werden. Leider stehen noch keine Preise fest, doch dürften Maus und Mehr-Spieler-Adapter um die 60 Mark, Lenkrad und Joyboard über 100 Mark kosten. Die Japan-Importe sind teurer.



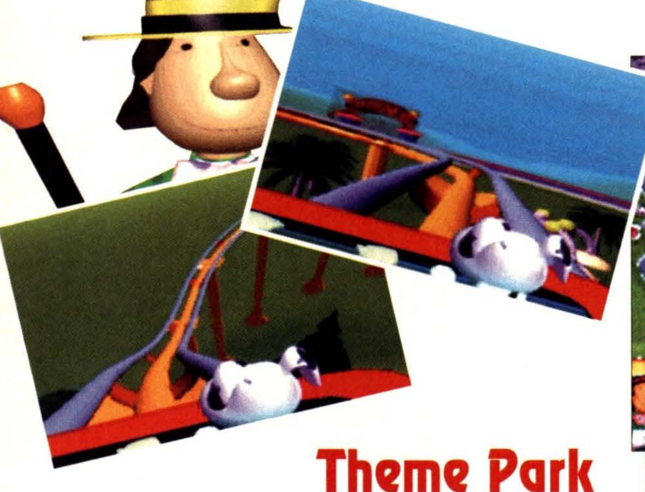








3DO ZONE





Der Rubel rollt, Eure Buden sind voll ausgelastet. Doch erst mit einer verwegenen Achterbahn erhält Euer Rummel den letzten Schliff. Eine 3D-Animation lädt zur Freifahrt (links).



Der Theater-Show wohnt Ihr im normalen Maßstab bei (oben); für die meisten anderen Attraktionen gibt's einen Mini-Film.

Theme Park

Rummel hin oder her, als Manager bleibt Euch auch in turbulenter Umgebung der lästige Papierkram nicht erspart: Sichtet regelmäßig Eure Bilanz (oberes Bild) und vergleicht Eure Einnahmen mit den angefallenen Kosten (unten).

Welches Spielkonzept Peter Molyneux auch immer anpackt, sein Bullfrog-Team verwandelt es in einen internationalen Hit. Nach dem zynischen "Syndicate" geben die Engländer ihrer Fangemeinde wieder etwas Lebensmut zurück: Die Pump-Action-Shotgun wird mit einem Stab Zuckerwatte vertauscht, düstere Straßenschläger verwandeln sich in freundliche Familienväter. "Theme Park" ist die grell-bunte Simulation eines Vergnügungsparks – nach dem dauernden Gewehrgeknatter wirkt das Geschrei minderjähriger Gören wie Musik in Euren Ohren.

Doch unbeschwert ist auch das Tagwerk eines Rummelmanagers nicht. Zu Beginn blickt Ihr auf unbebautes Areal und eine kleine Auswahl billiger Buden und unkomplizierter Attraktionen. Um die ersten zahlenden Besucher zu locken, genügen Baumhaus, Ballonverkäufer und ein paar geteerte Wege dazwischen. Doch schon bald rücken die Vergnügungswilligen in Bussen an, wollen drinken, futtern und Eure Gummiburg besetzen. Mit dem Geschäft beginnt für Euch auch der Streß: Das Karussell streikt, die Leute in der Schlange vor dem Geisterhaus beginnen zu murren – schnell eine Alternativ-Attraktion, um die Massen zu beruhigen. Ihr könnt die Laune jedes einzelnen Besuchers abfragen: "Wer hat Durst? Wer ist gelangweilt? Wem geht bald das Kleingeld aus?". Über grafische Menüs dirigiert Ihr Eure Mechaniker, errichtet neue Buden oder entlaßt eine Reinigungstruppe, um Popcorntüten und Plastikbecher vom Gehweg zu fegen. Spielt Ihr "Theme Park" auf höchster Komplexitätsstufe, müßt Ihr Euch auch um die Lagerhaltung kümmern, rechtzeitig eine neue Lieferung Pommes anfordern und die Preise den schwankenden Bedürfnissen Eurer Kunden anpassen. Durch den Besuch im Labor legt Ihr fest, an welchen neuen Attraktionen und Dienstleistungen Euer unsichtbares Wissenschaftler-Team arbeitet. Die Krönung jedes Parks ist die vielstöckige Achterbahn.

Mit "Theme Park" kommt Leben in das 3DO: Das Spiel ist ein digitaler Flohzirkus mit beängstigendem Tiefgang. Wer zum Fulltime-Manager nicht taugt, wählt die niedrigste Komplexitätsstufe und wird somit von Streiks und Börsenspekulanten verschont. Um Reparaturarbeiten und die Reinigung der Toiletten kommt Ihr jedoch nicht herum. *wi*

theme PARK — ab 12 Jahren

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
BRD-RELEASE	HERBST '95
SPIELSPASS	80%

Der Rummel als Arbeitsplatz: Überkomplexe Oktoberfest-Simulation in audiovisueller Vollendung.



Das deutsche 3DO (im Bild) wird auf der IFA in Berlin enthüllt.

3DO-Neuheiten:

Auf dem Bild oben seht Ihr das offizielle deutsche 3DO, das laut Panasonic im Spätsommer ausgeliefert wird. Kostenpunkt mit einem Joypad: Zirka 800 Mark. Wenig später kommt auch eine MPEG-Cartridge in den Handel, die in den USA schon seit ein paar Wochen zu haben ist. Für die Digital-Video-Unterstützung, die in den Erweiterungsschacht des 3DOs geschoben wird, zahlt Ihr voraussichtlich weitere 350 Mark. Damit ist das 3DO mit fast allen erhältlichen Digital-Video-Filmen kompatibel. Lediglich die frühen MPEG-Filme für das CDi laufen auf dem 3DO nicht.

Für Dauerzocker praktisch ist das zusätzliche RAM-Modul, das TDK (vorerst nur in Japan) auf den Markt bringt. Zum Preis von 10.000 Yen (also zirka 160 Mark) erhaltet Ihr weitere 128 KByte RAM zum Speichern von Spielständen.



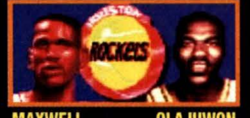
NOW YOU ARE ON FIRE!

NBA JAM T.E.

TOURNAMENT EDITION



STARKS EWING



MAXWELL OLAJUWON


MAJERLE MANNING



KUKOC PIPPEN


GILL KEMP


BOGUES JOHNSON

MEHR NBA-STARS • MEHR VERSTECKTE SPIELER • MEHR SUPER JAMS



27 NBA-TEAMS INKLUSIVE ROOKIE- UND ALL-STAR TEAM 122 NBA-SPIELER



FLIEG ÜBER DAS SPIELFELD MIT DEM SUPER SLAM DUNK



VERSENK DEN 7-PUNKTE-WURF VOM HOT SPOT AUS



BRANDNEUE JAMS



MEGA DRIVE™ GAME GEAR™







NINTENDO NATION

Auch in den nächsten Capcom-Spielen lassen die Helden ihre Fäuste sprechen. Während sich Mega-Drive- und Super-NES-Besitzer auf "Captain Commando" und "The Punisher" freuen, erwarten Playstation-Fans ungeduldig die Umsetzung des Spielballen-Knallers "Darkstalkers".

X-Men

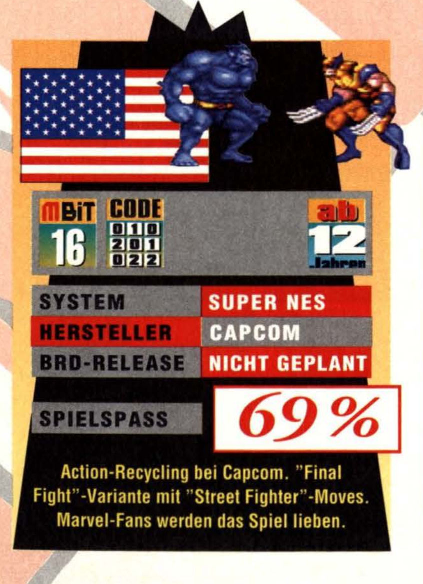
SN

Apocalypse und seine Ganoven starten zum Großangriff gegen die brodelnde Mutantenbrut. Stets in Alarmbereitschaft rücken die "X-Men" (Beast, Wolverine, Psylocke, Gambit und Wolverine) aus, um die böswilligen Mutantenjäger von ihrem Vorhaben abzubringen. Prügelspezialist Capcom drückte dem Superhelden-Six-Pack eine "Final Fight"-Anleitung in die Hand und verriet ihnen dazu eine Handvoll Spezialattacken aus dem "Street Figher"-Repertoire. Berserker Wolverine vollführt einen abgespeckten Dragon Punch, Cyclops schießt Laserstrahlen aus seinen Augen. Nach diesem Strickmuster erledigt Ihr zuerst schäbige Fuß-Soldaten, ehe Ihr gegen Riesenroboter und übermotivierte Superschurken vorgeht. Zwischendurch hangelt Ihr Euch an Felsvorsprüngen hoch, meistert ein löchriges Fließband und weicht fehlgeleiteten Stromimpulsen aus. Nach getaner Arbeit ernten die "X-Men" jeweils ein Paßwort. *am*

Muster von Game Express, München , 089/5438088



Cyclops hat den Durchblick. Eine Feuerball-Drehung aktiviert den Augenstrahl.



MBIT	CODE	ab
16	010 201 022	12 Jahren

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	CAPCOM
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	69%

Action-Recycling bei Capcom. "Final Fight"-Variante mit "Street Fighter"-Moves. Marvel-Fans werden das Spiel lieben.

Ren & Stimpy Show: Time Warp

SN

Nach ihrem Rausschmiß bei der Feuerwehr haben sich die TV-Idioten für ihr zweites Spiel höhere Ziele gesetzt. Eine Zeitmaschine muß her! Um an das Geld zu kommen, versuchen sich die beiden in einem abstrakten "Final Fight"-Verschnitt. Mit ihren Gummi-Gliedmaßen und je einem Supermove vermöbeln sie Killerbienen, übereifrige Tierfänger und mutierte Stimpy-Kopien. Habt Ihr 47 Millionen Dollar erprügelt, landet Ihr nacheinander in einem Geisterhaus, einem Zoo und durchforstet ein Höhlensystem nach Schätzen.

Die optisch bizarren, spielerisch aber etwas abgehangenen Eskapaden werden lediglich durch die guten Animationen der beiden Hauptdarsteller aufpoliert. Außerdem ist Stimpy mit seinem Nuß-Schuß gegenüber dem Martial-Arts-kundigen Ren im Vorteil. Ein Durchschnittsmodul! *am*

Muster von Protovision, Schweiz. Tel.: 0041/41237869



Seid Ihr unachtsam, werdet Ihr von der gefräßigen Bulldogge verspeist.



MBIT	CODE	ab
10	010 201 022	6 Jahren

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	THQ
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	54%

Durchgeknalltes Beat'em-Up. Lausige Steuerung und unötige Extras setzen den Spielspaß schnell außer Gefecht.

Uniracers

SN

Darauf haben Wettkampf-Flitzer gewartet: Ein blitzschnelles Einradrennen für zwei Spieler, das nicht auf der abgedroschenen Mode-7-Schiene fährt. Ihr steuert Euer prächtig animiertes Gefährt aus der Seitenperspektive und habt dabei sogar Einfluß auf die Neigung des wendigen Vehikels. So könnt Ihr in der Luft Saltos schlagen und durch gezielte Landewinkel die Beschleunigung optimieren. Ist Euer Freund zu lahm, tretet Ihr in einem Turnier gegen den Computer an oder düst auf einer verzwickten "Stunt"-Strecke herum, in der Ihr Punkte für gekonnte Akrobatik kassiert. Das übrige Steckendesign erscheint jedoch etwas einfallslos. Ihr kapiert die "Drücke in Fahrtrichtung"-Steuerung schnell und führt nach kurzer Spielzeit waghalsige Kunststücke aus. Die einfache Hintergrundgrafik kommt der Schnelligkeit zugute: Bergab flitzt Ihr derart flink, daß Ihr die Streifen der Fahrbahn kaum noch unterscheiden könnt. *oe*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/574760



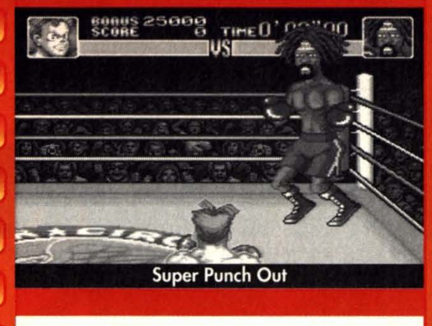
Rasende Räder: Spannende Kopf-an-Kopf-Rennen stehen Euch bevor.



MBIT	ab
16	6 Jahren

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	NINTENDO
BRD-RELEASE	SOMMER'95
SPIELSPASS	75%

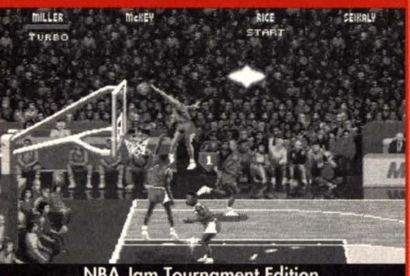
Da pfeift der Fahrtwind: Blitzschnelles Einrad-Rennen mit Stunt-Einlagen und simpler Steuerung.


Super Punch Out


Super B.C. Kid

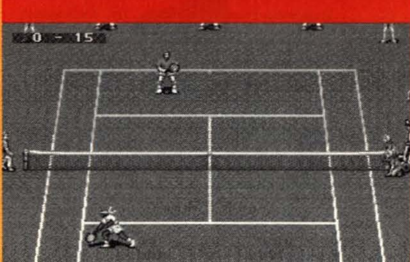


Crazy Chase

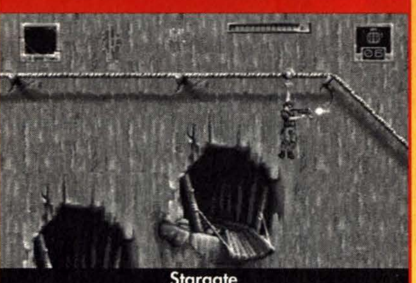


NBA Jam Tournament Edition


Story of Thor



ATP Tennis Tour


Stargate

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 8,–; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–; Versand und Laden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 10,–; Porto Ausland DM 18,–

THEO KRANZ VERSAND

& LADEN

Mega Drive

Artikel	Preis
Mega Drive 32 X (Lieferung portofrei)	359,–
Afterburner Complete	99,–
Golf Best 36 Holes (März)	129,–
Metal Head (März)	129,–
Motocross Champ. (März)	129,–
Super Space Harrier	99,–
Virtua Racing Deluxe	119,–
Star Wars	99,–

Vorangekündigte 32X-CD Spiele:
Fahrenheit 32X CD (Mai), Midnight Raiders CD (Juni), Surgical Strike CD (Juni)

Artikel	Preis
Mega Drive II ohne Spiel	189,–
Mega Drive König der Löwen Set	289,–
Action Replay Pro 2	99,–
6 Button Controller	39,–
6 Button Infrarot (2 Pads)	89,–
4 Player Adapter 2 Sega (auch EA Spiele).	59,–
RGB Kabel	29,–
Animaniacs	79,–
ATP Tennis	109,–
Bubsy 2	69,–
Cannon Fodder	109,–
Chaos Engine	124,–
Cool Spot	59,–
Demolition Man (April)	109,–
Der König der Löwen (Lion King)	109,–
Dune 2	104,–
Dynamite Headdy	99,–
Earthworm Jim	119,–
Eternal Champions	39,–
FIFA Soccer '95	109,–
Flink	59,–
Flintstones – The Movie	104,–
John Madden Football '95	109,–
Kawasaki Super Bikes	119,–
Landstalker	119,–
Mega Bomberman (1-4 Spieler)	89,–
Mega Man Wily Wars (März)	109,–
Mega Swiv	89,–
Mega Turrican	89,–
Mickey & Minnie	109,–
Mickey & Donald	69,–
Micro Machines 2	109,–
Mr. Nutz	69,–
NBA Jam Tournament	124,–
NBA Live '95	109,–
NFL Quarterback Club	124,–
NHL Hockey '95	109,–
Ottifants	39,–
Pagemaster	99,–
PGA Tour Golf 3	109,–
Power Rangers	109,–
Probotector	109,–
Psycho Pinball	99,–
Red Zone	114,–
Ristar	109,–
Road Runner - Desert Demolition	99,–
Rugby World Cup	109,–
Samurai Shodown	109,–
Seaquest DSV	114,–
Shaq Fu	109,–
Shining Force 2	119,–
Soleil dt.	114,–
Sonic 3	99,–
Sonic & Knuckles	99,–
Sparkster	79,–
Speedy Gonzales (April)	114,–
Stargate	119,–
Story of Thor	119,–
Super Street Fighter 2	119,–
Theme Park	109,–
Toe Jam & Earl 2	49,–
Tiny Toons 2 All Stars	79,–
True Lies	119,–
Winter Olympics	59,–
WWF Raw	119,–
X-Men 2	109,–
Zero Tolerance	69,–
Zero the Kamikaze Squirrel	109,–

Super Nintendo

Artikel	Preis
Action Replay Pro 2	99,–
Actraiser 2	99,–
Akira	139,–
Batman & Robin	124,–
Blackhawk	109,–
Carrier Aces	114,–
International Superstar Soccer	124,–
Crazy Chase	114,–
Demolition Man	124,–
Demons Crest	139,–
Dino Dini Soccer	79,–
Donkey Kong Country	129,–
Die Schlümpfe (dt. Texte)	114,–
Dragon/Bruce Lee	119,–
Feivel der Mauswanderer	109,–
Flintstones The Movie	134,–
Indiana Jones	129,–
John Madden 95	124,–
Jordan Adventure	134,–
Jungle Strike	119,–
König der Löwen	134,–
Lord of the Rings	109,–
Mickey Mania	79,–
NBA Jam Tournament	139,–
NBA Live '95	129,–
NFL Quarterback Club	139,–
Pac Man 2 (März/April)	114,–
Pitfall	79,–
Punch Out	114,–
Secret of Mana (dt. Texte/Spieleberater)	114,–
Shadow	119,–
Soulblazer	124,–
Star Wars 3 (Return of the Jedi)	129,–
Stargate	129,–
Super B.C. Kid (März)	119,–
Super Smash Tennis	79,–
Tetris & Dr. Mario	89,–
True Lies	139,–
Warios Woods	89,–
WWF Raw inkl Video	144,–

Mega CD

Artikel	Preis
Mega CD 2 mit 4 Spielen	499,–
Mega CD 2 mit 2 Spielen	399,–
Another World 2	99,–
Battlecorps	109,–
B.C. Racers	104,–
Dungeon Master 2	99,–
Ecco the Dolphin 2	104,–
F-1 Beyond the Limit	99,–
Links (März)	109,–
Mega Race CD	99,–
Paws of Fury	109,–
Power Rangers	119,–
Snatcher	119,–
Starblade	99,–
WWF CD	79,–

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN NEUHEITEN FÜR: SATURN, PLAYSTATION, JAGUAR, 3DO, NEO•GEO UND 8-BIT!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

TEL. 09 31/ 57 16 01 ODER 06

JULIUSPROMENADE 11&68, 97070 WÜRZBURG

Falls Sie in der Nähe sind: Besuchen Sie unsere neue Filiale in 94032 **Passau**, Bahnhofstr. 28

Mega Man X²

SN

Vor sechs Monaten besiegte Capcoms Firmen-Cyborg den Oberfiesling Sigma. Doch im Freudentaumel übersieht der blaugekleidete Serienheld eine Handvoll abtrünnige Sigma-Getreue. In der geheimen Kommandozentrale produziert das Bösewichte-Oktett erneut eine schlagkräftige Armee mordlüsterner Spielzeugroboter. Diesmal im Angebot: Pyromanische Wandkrabbler, kugelschwingende Cybersamurais und Kamikaze-Heuschrecken. Innerhalb weniger Tage steht Mega Mans Heimatplanet in Flammen – der Sigma-Trupp hat wieder zugeschlagen.

Mit Unterstützung des hauseigenen C4-Grafik-Chips startet Capcoms "Mega Man" mit einer generalüberholten Superwumme in sein zweites 16-Bit-Gefecht. Nach dem spielbaren Vorspann dringt Ihr in die Zentrale vor, wo acht Sigma-Proleten ihre Zone bewachen. Auch beim neuesten "Mega Man"-Teil läuft alles nach altbewährtem Prinzip. Legt unser Bildschirmsöldner einen Endboss aufs Kreuz, absorbiert er dessen Waffe, um sie im nächsten Level selbst zu benutzen. Haltet Ihr eine Zeitlang den Feuerknopf gedrückt, entlädt sich ein vernichtender Mega-Schuß aus seinem Handlaser. Im Gegensatz zu seinen "Probotector"-Kollegen ballert "Mega Man" mit seiner aufladbaren Wumme nur nach rechts oder links. Ein praktischer Acht-Wege-Schuß bleibt ihm auch diesmal verwehrt. Als Entschädigung prescht er kurzzeitig mit Hilfe seiner Raketenstiefel voran, besteigt einen robusten Oben-Ohne-Mech und hangelt sich an senkrechten Wänden hoch.

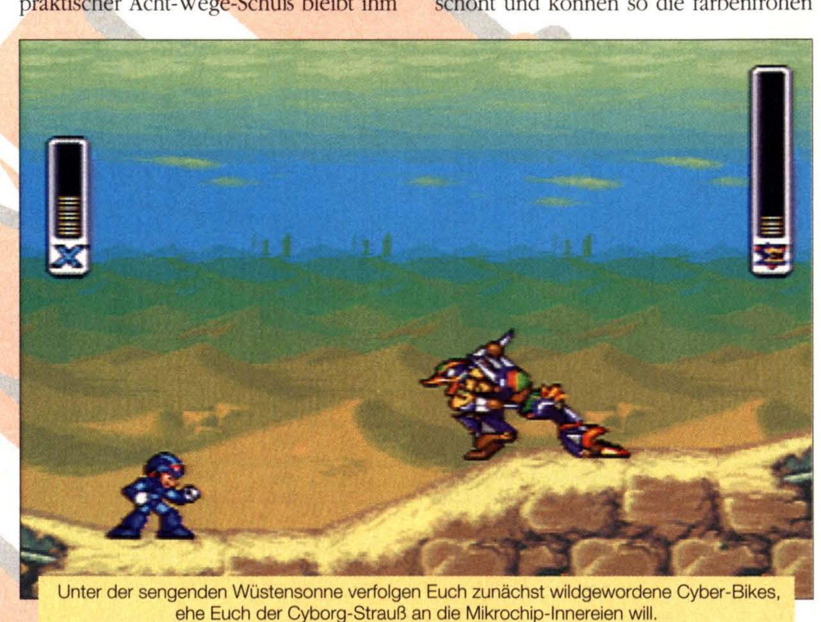
Capcoms Serientäter fand nach dem üblen "Mega Man Soccer" wieder auf den Pfad der Tugend zurück. Leider kommen mit dem neuen Modul keine neuen Grundfähigkeiten hinzu. Die bereits 13. "Mega Man"-Version turnt immer noch mit denselben Talenten durch den Spiele-Kosmos. Glücklicherweise bleiben wir (Spezial-Chip sei Dank) vor längeren Ruckelorgien verschont und können so die farbenfrohen Hintergründe und die bildschirmfüllenden Riesen-Sprites genießen. Die friedlichen Hintergrunddüdeleien unterscheiden sich kaum von den alten Kompositionen. Das komfortable Paßwort und der harte, aber faire Spielablauf ermuntern den Jump'n'Shoot-Spieler trotz Ideenarmut zum weiterballern. "Mega Man X2" ist ein solider Nachfolger, der von seinem angeborenen Charme und seinem Bekanntheitsgrad, aber nicht von neuen Einfällen lebt. Für den nächsten Teil wünschen wir uns die Premiere von Mega Mans weiblichem Pendant und den hilfreichen Hund aus den alten NES-Teilen zurück. *am*

Muster von Traumfabrik, Berlin. Tel.: 030/6946043

Mega Man und kein Ende. Eben erschien in Deutschland "Mega Man 3" für den Game Boy, schon arbeitet Capcom an zwei weiteren "Mega Man"-Titeln. Für das Mega Drive kommt im März eine Sammlung mit bekannten Levels aus den NES-Spielen "Mega Man 1 - 3" (Codename "Wily Wars"), während für das NES in Japan bereits "Mega Man 7" vorbereitet wird.

Die Auswirkungen des DSP-Chips. Der X-Large-Roboter dreht sich stufenlos um die eigene Achse. Zuvor trefft Ihr auf seine lahmgelegten Artgenossen (rechtes Bild).

Der schnaubende Feuerminotaurus spricht keine leeren Drohungen aus. Reagiert Ihr zu langsam oder mit der falschen Waffe, wird Mega Man flambiert.



Unter der sengenden Wüstensonne verfolgen Euch zunächst wildgewordene Cyber-Bikes, ehe Euch der Cyborg-Strauß an die Mikrochip-Innereien will.



MBIT	12
CODE	010 201 022
ab	6 Jahren
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	CAPCOM
BRD-RELEASE	SOMMER '95
SPIELSPASS	76%

Spielerisch korrekte Fortsetzung des klassischen Serienkönigs. Dank Chip-Power weitgehend ruckelfrei.





the adventures of BATMAN & ROBIN

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

SNES

SNES

Nachts in Gotham City .....

... sind nicht alle Katzen grau. Batman und Robin ist **das** Videogame, das in Grafik, Animation und Sound Videofilmatmosphäre rüberbringt. Die Spielhandlung ist - nach Meinung von Experten - spannender als die Fernsehserie.

Zu Deiner Spezialausrüstung gehören neben den obligatorischen Batarang, Batrope, Batmobil selbstverständlich auch Infrarotsichtgerät und jede Menge Sprengstoff gegen das Böse.

Batman ist ein horizontal scrollendes Beat'em Up. Herausragend insbesondere die Catwoman-Actionsequenzen. Der Enterhaken wird zum meistgenutzten Werkzeug. Ob zwischen den Hausfassaden der Stadt oder unter dem Luftschiff. Ein Leckerbissen in bestem Comic-Szenario.

DM 69,95

GAME BOY

Super Pro Nov. 94 schreibt:
"... Es stecken so viele neue Ideen darin, daß man nicht mehr aufhören kann ..."

"Teufel noch mal, KONAMI weiß, wie man stimmungsvolle Software produziert!"

fun vision Nr. 9/94
"Batman ist wieder da." "Noch besser als vorher animiert ..."

DM 159,95



NEU!

KARSTADT

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt`s für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

F&P 94/444

Phantasy Star 4

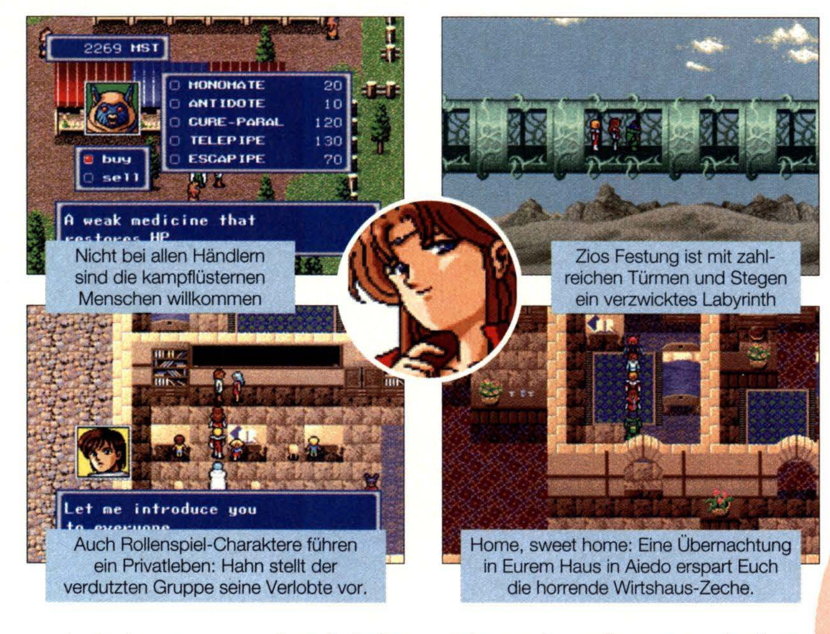
MD

Kaum hatte sich die Bevölkerung des Algo-Sternensystems von Jahrtausenden des kalten Krieges erholt, erschütterte die nächste Katastrophe ihre Zivilisation: Das Zentralgehirn, Beschützer des Systems und Bewahrer des ökologischen Gleichgewichtes explodierte und riß die miteinander vernetzten Welten des Sternenhaufens mit in den Abgrund: Nur mühsam erbauten die wenigen Überlebenden eine neue, primitive Kultur. Vereinzelte technische Artefakte und Legenden um eine untergegangene Hochkultur ließen die Menschen die Bedeutung der Technik nur noch erahnen. Zum Beschützer der neuen Welt wurden die Jäger – eine furchtlose Krieger-Kaste, die zur erbarmungslosen Jagd auf die verunglückten Schöpfungen der beschädigten Zentralgehirne rufen.

Als frischgebackener Jäger macht sich der junge Chaz unter der Fuchtel seiner betörenden Lehrmeisterin Alys an die Erfüllung seines ersten Auftrages: In Begleitung des Professorenanwärters Hahn entdeckt Ihr unter den Grundmauern der antiken Uni den Ursprung einer verheerenden Monsterflut: ein Genforschungslabor. Verursacher der Katastrophe ist der unlängst im "Birthvalley" verschollene Professor Holt. Auf Eurer Suche nach dem verschwundenen Wissenschaftler erfahrt Ihr um den Schwarzmagier Zio: Er verwandelte nicht nur Zemas Bürger und den Professor in Steinstatuen, sondern fackelte außerdem das Dorf Molculm ab. Während Ihr zunehmend die Wut über Zios Grausamkeiten herunterschlucken müßt, forscht Ihr bei den hundeähnlichen Motavianern nach Alshline, einem Zaubertrank, der den Fluch der Versteinerung aufhebt.

Nachdem Ihr Alys' verflossenem Magier-Gefährten Rune und den nach Rache dürstendem Motavianer Gryz in Eure Gruppe aufgenommen habt, findet Ihr in Tonoe das gesuchte Wundermittel: Ihr befreit die Versteinerten und entdeckt in den Höhlen unter Birthvalley eines der letzten Computergehirne. Bevor der künstlichen Intelligenz endgültig die letzten Schaltkreise durchschmoren, empfiehlt sie Euch die Vernichtung der anderen Zentraleinheiten und spendiert Euch eine neue Mitstreiterin: Die künstliche Kämpferin Rika.

Wie in den beiden Mega-Drive-Vorgängern tretet Ihr Eure Weltrettungsmission aus der Vogelperspektive an: Betretet Ihr eine Stadt oder andere Ortschaft, wird von der Überlandkarte in einen vergrößerten Maßstab umgeblendet: Hier haltet Ihr informative Schwätzchen mit Motavias Bürgern, erholt Euch nach einem ausgiebigen Einkaufsbummel von den Reisestrapazen oder erkundet High-Tech-Dungeons. Um den Status Eurer Gruppe einzusehen oder umzurüsten, klickt Ihr Euch wie im zweiten Teil durch einen Menüwald: Die blauen Info-Kästen werden einer nach dem anderen über die aktuelle Hintergrund-



Nicht bei allen Händlern sind die kampflüsternen Menschen willkommen

Zios Festung ist mit zahlreichen Türmen und Stegen ein verzwicktes Labyrinth

Auch Rollenspiel-Charaktere führen ein Privatleben: Hahn stellt der verdutzten Gruppe seine Verlobte vor.

Home, sweet home: Eine Übernachtung in Eurem Haus in Aiedo erspart Euch die horrende Wirtshaus-Zeche.



Besonders hartnäckige Monster beseitigt Ihr mit "Technique"-Kombos.

Gryz im Kampf mit einem vierbeinigen Stahlkoloß: Nach Anwahl des Nahkampfkommandos seht Ihr den Charakter vorstürmen und in bester Anime-Manier auf den Gegner einprügeln.



Die "Talk"-Option als Gedächtnisstütze: Nach Aufforderung halten die Charaktere einen situationsgerechten Plausch.

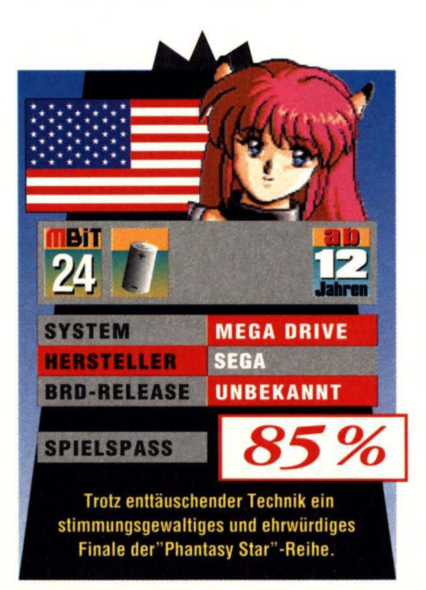
Alys und Rune teilen nicht nur eine mysteriöse Herkunft, sondern auch eine gemeinsame Vergangenheit.



Rune packt aus: Auf übersichtlichen Info-Tabellen verraten die Charaktere sämtliche Daten und Besitztümer.

grafik gelegt und durch ein Charakterporträt verziert.
"Phantasy Star"-Fans freuen sich über eine Kombination aus den Kampfbildschirmen beider Vorgänger: Ihr verprügelt Eure Gegner inmitten situationsgerechter Hintergrundgrafik aus dreidimensionaler Perspektive. Nach einer Attacke beobachtet Ihr, wie Eure Streiter auf die Gegner losstürmen und sie mit konventionellen Waffen oder den Psi-ähnlichen "Techniques" massakrieren. Als innovative Neuerungen entdeckt Ihr neben 15 unterschiedlichen "Technique"-Kombinationen einen Raumschiffausflug zu fremden Planeten und die Fahrt in einem Panzer: Kommt es in dem Gefährt zu einer Auseinandersetzung, seht Ihr Eure Kontrahenten auf einem neuen Kampfbildschirm aus der Panzer-Sicht.
Das riesige Spielareal, eine komplexe Story sowie Bilderfluten in gewichtigen Situationen verbannen Euch wochenlang vor Eure Konsole. Die im dritten Teil enervierende Menge an Monsterbegegnungen wurde auf ein angenehmes Maß reduziert, die Truppenplanung durch das übersichtliche Menüsystem erheblich erleichtert. "Phantasy Star 4" ist trotz magerer Oberweltgrafik ein würdiges Finale der Klassiker-Reihe. Allerdings rechtfertigen weder billige Papphülle noch Schwarz/Weiß-Anleitung den hohen Preis des 24-MBit-Schockers. *rb*

Testmuster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140





Erst nach Eurem Sieg über den Waldgolem begleitet Euch Tatt zu den Windhöhlen.

Popful Mail

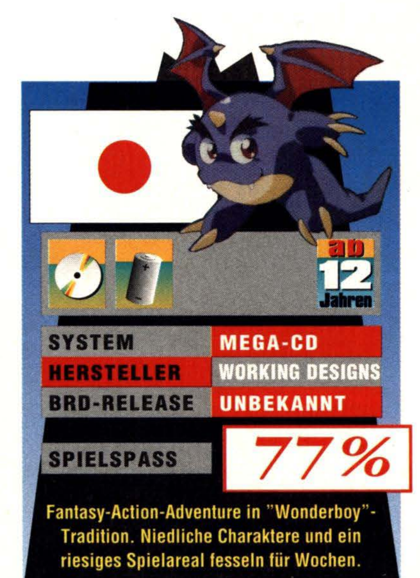
Als abenteuerlustige Elfe ist "Popful Mail" weder an einem ruhigen Baumhaus, noch einem langweiligen Gatten interessiert. Auf der ständigen Suche nach Reichtum und Ruhm hängt sich die glücklose Kopfgeldjägerin an die Fersen des schurkischen Magiers Muttonhead: Ihr steuert das putzige Elfensprite durch sechs scrollende Welten im klassischen "Wonderboy"-Gewand: Durch regelmäßiges Monstermetzeln schwillt Euer Geldbeutel an, in verträumten Ansiedlungen wagt Ihr einen **Einkaufstrip**.
Nach der Levelwahl auf einer Übersichtskarte geht Ihr auf die Pirsch: Auf der Jagd nach den gewinnträchtigen Tierchen kämpft Ihr Euch durch plattformreiche Wald- und muffige Höhlenlevel. Bevor Ihr Eure neu erworbenen Finanzen in Ausrüstung investieren könnt, müßt Ihr erst die nächste Wohnstadt finden. Elfen-Siedlungen schmiegen sich beispielsweise unauffällig in ihre natürliche Umgebung: Ihr findet sie in Bäumen und inmitten monsterverseuchter Grotten.
Außer Waschbären, Riesenspinnen, Magiern und hölzernen Endgegnervehikeln lernt Mail in der Waldwelt einen vorwitzigen Elfenjungen und den Ex-Schüler Muttonheads kennen: Besorgt um das Wohlergehen seines ehemals friedliebenden Mentors macht sich Lehrling Tatt mit zauberhaftem Talent an Eurer Seite nützlich: Tatt und der rund-


Bereits durchgespielte Stationen könnt Ihr nicht einfach passieren: Sie müssen erneut bewältigt werden.



Neben animierten Bildern der beiden Gesprächspartner genießt ihr durchgehende Dialog-Sprachausgabe.

liche Dämon Gaw komplettieren nicht nur das "Popful Mail"-Trio, sondern bieten Euch außerdem die Wahl aus drei unterschiedlich Charakteren. Nur wenn Ihr die Talente Eures Trios richtig koordiniert, erfahrt Ihr um Muttonheads finstere Pläne.
CD-Abenteurer freut die Ausnutzung des Speichermediums: Unterschiedliche Charaktere sorgen für Abwechslung, trickfilmreife Zwischenspänne und über zweieinhalb Stunden Sprachausgabe für offene Münder. Eine Plazierung im Adventure-Olymp bleibt der Elfe aufgrund penibler Kollisionsabfrage und eintöniger Level jedoch versagt. "Popful Mail" bietet dem "Wonderboy"-Fan zwar wochenlang charmante Niedlich-Kost, doch meinen Lieblings-Klassiker ersetzt es nicht ganz. *rb*



Nur tüchtige Monsterjäger haben in "Popful Mail" eine Überlebenschance: Auch die reichste Elfe ist dank den horrenden Preisen für die lebensnotwendigen Heilmittel, Waffen und Rüstungen schnell bankrott.





DREAMTEAM für das Ultra 64

Mit technischen Angaben zu seinem 64-Bit-Schlachtschiff hält sich Nintendo noch zurück, doch die wichtigsten Software-Partner sind bereits nominiert.

Nach der Japan-Veröffentlichung von Playstation und Saturn ruhen nun alle Augen auf Nintendo. Hält der Marktführer sein Versprechen, eine 64-Bit-Konsole im Herbst 1995 für unter 250 US-$ (zirka 400 Mark) auszuliefern? Und kann sich eine Modul-Konsole auf dem mit rasender Geschwindigkeit wachsenden CD-ROM-Markt behaupten? Die Frage "CD oder Modul" stellt sich für Nintendo nicht - eine CD-Konsole ist schlichtweg zu teuer. Nicht nur das Laufwerk (verdoppelt den Hardware-Preis), sondern auch die RAM-Bausteine machen einen Preis von unter 500 Mark nahezu unmöglich. Die Playstation befreit sich vom CD-ROM-Manko (hohe Ladezeiten) durch den Kauf von insgesamt 3,5 MByte RAM-Speicher, beim Saturn sind es sogar 4,5 MByte. Ob das langt? Die einzelne Strecke von "Ridge Racer" paßt noch in den Hauptspeicher, doch sobald mehr Grafikdaten ins Spiel kommen, muß nachgeladen werden.

Da 64-Bit-Spiele noch mehr Speicher schlucken als Titel für 32-Bit-Konsolen (SGI nennt einen Bedarf von 8 MByte RAM, die den Hersteller ungefähr 400 Mark kosten würden) geht Nintendo einen anderen Weg: Obwohl die Spiele-Branche momentan in einer CD-Euphorie schwelgt, verzichtet Nintendo auf Laufwerk und Riesen-RAM und investiert in noch mehr Grafik-Power. Der

...sich nun auf SGI-Spiele: Unten links "F1 Net Race", oben "Mad Cap Ornithon"

Der amerikanische Simulationsspezialist Paradigm entwickelt Tools und ein Spiel mit Shigeru Miyamoto. Im Bild die 3D-Abfahrt "Egghead".

Angel Studios, bekannt durch aufwendige 3D-Rides und die Special Effects für den "Rasenmäher Mann", konzentriert...

„Die Rohstoffe der Zukunft: Wasser und RAM."

Georg Zachary programmierte sein erstes (und gleichzeitig letztes) Spiel 1979 zu einer Zeit, als 16 Kilobyte RAM noch Luxus waren. Später absolvierte er ein Studium am

Killer Instinct

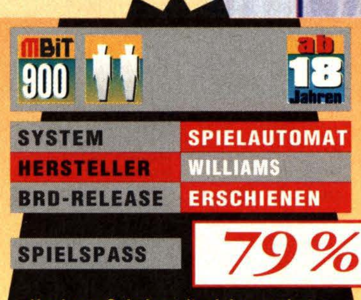
Ist die Rare-Prügelei noch härter als "MK 2" oder taktisch ausgefeilter als "Street Fighter2"? Die Erwartungen an den 64-Bit-Prügelhit im Automatengehäuse waren weltweit hoch. MAN!AC hat testgespielt.

"Killer Instinct" betritt das Schlachtfeld nach bekanntem Turnier-Prinzip: Ihr wählt eines von elf Monstern und wagt Euch anschließend in zehn Duelle, die jeweils am Heimatort Eures Kontrahenten ausgetragen werden. Ihr kämpft auf Hochhäusern, in der Eiswüste, vor einem malerischen Kaminfeuer oder gar auf einer wackligen Hängebrücke über einer Schlucht. Neben den sechs Tritten und Schlägen stehen Euch je nach Krieger mehr als 30 Combos, Spezialattacken und Finishing-Moves zur Verfügung, um Euren Gegenüber das Fürchten zu lehren. Auf Hochhäusern und der Brücke habt Ihr zusätzlich die Möglichkeit, Euren Gegner in die Tiefe zu stürzen. Nachdem das provozierende "Ready" den Kampfbeginn signalisiert, stürmt Ihr auf Euren Gegner zu und versucht, einen der gefürchteten Ultra-Combos anzusetzen: Bis zu 32 Schläge muß der arme Widersacher wehrlos einstecken, falls er seinen Combo-Breaker nicht kennt. Sprünge sind im Kampf nahezu nutzlos: Sie sind durch einen einfachen Schlag abzuwehren, kosten den Gegner nur wenig Energie und werden Euch meist zum Verhängnis. Da sich jeder Charakter schnell von einem Schlag erholt, kann er vor Eurer Landung schon wieder einen Combo ansetzen, der Euch wesentlich stärker beeindruckt. Dadurch haben die meisten Kämpfe den gleichen Verlauf: Jeder Fighter versucht, eine möglichst harte Combo anzusetzen oder den Kontrahenten mit Feuerball und Energiegeschoß auf Distanz zu halten. Trotz dieses Mankos zieht Euch der Automat die Münzen aus der Tasche: Die "Street Fighter"-Steuerung ist schnell kapiert, die Krieger reagieren auf Eure Kommandos blitzschnell und pixelgenau. Grandiose Animationen, "Fatal Fury"-Zoom und sich drehende Plattformen würzen das Kampfgeschehen - Groovige Indianer-Bongos und Mosch-Gitarren fordern einen blutigen Sieg. "Killer Instinct" ist ein schnelles Turniergeprügel mit fairer Kollisionsabfrage, fetziger Grafik und (zu) leicht ausführbaren Ultra-Combos. *oe*

Prügel-Power nach dem "Donkey Kong"-Schema. Alle 3D-Figuren und Hintergründe wurden vorab berechnet.

Trotz Zoom hat "Killer Instinct" mehr Ähnlichkeit mit "MK", als mit den "Virtua Fighter"-Spielen von Sega.

Die Grafik soll bleiben, die Technik jedoch nicht: Auf dem Ultra 64 wird "Killer Instinct" in Echtzeit berechnet!



Sprung von 16-Bit ohne Umwege in die 64-Bit-Generation ist mit dem Verzicht teuer erkauft. Nur so und durch Massenproduktion, technische Innovationen und eine auf Spiele maßgeschneiderte RISC-Hardware läßt sich Workstation-Power zum Super-Nintendo-Preis realisieren.

Den Preis zahlt nicht Nintendo, sondern die Schar der Lizenznehmer: Mindestens 100 MBit sollen die Module nach Aussagen von Silicon Graphics umfassen. Als Entwicklungssystem benutzen die Hersteller keinen PC (wie etwa die Playstation-Programmierer), sondern eine SGI Onyx, die erfolgreichste Grafik-Workstation des letzten Jahres. Die Entwicklungstools werden von US-Firmen entwickelt, die bisher der Wissenschaft oder dem Militär zuarbeiteten und Erfahrung mit dieser SGI-Hardware haben. Traditionelle Hersteller wie Acclaim haben sich das 3D-Know-How im Schnelldurchlauf erarbeitet: Wir vermuten, daß ihre U64-Spiele in der neuaufgebauten ATG-Entwicklungsabteilung (MAN!AC 4/94) entstehen werden.

Ultra-Geheim: DIE TECHNIK

Seit der Bekanntgabe des Ultra-64-Projekts haben sich Nintendos technische Versprechen kaum konkretisiert. Offiziell ist, daß das Herzstück des Ultra 64 ein 64-Bit-RISC-Chip ist und zwar ein Verwandter des R4000. Dieser Baustein wurde als erster serienmäßig produzierter

Fortsetzung auf Seite 38

Massachusetts Institute of Technology (MIT). Nach seiner Zusammenarbeit mit dem Data-Glove-Erfinder Jaron Lanier wurde Zachary 1992 Marketing-Manager für Unterhaltungselektronik bei Silicon Graphics. Damit ist er für die Vermarktung des Ultra 64 zuständig.

? Findet sich im "Killer Instinct"-Automat bereits Ultra-64-Technik?

George Zachary: Der Automat benützt eine MIPS-64-Bit-CPU, die dem Hauptprozessor des U64 sehr ähnlich ist. Davon abgesehen bestehen aber keine Gemeinsamkeiten.

? Die Ultra-64-Spiele sollen gut 100MBit umfassen, doch "Killer Instinct" füllt eine 900-MBit-Festplatte. Wird die Heimversion von "Killer Instinct" etwa in Echtzeit animiert?

George Zachary: Ja, eine andere Möglichkeit gibt es nicht. Außerdem ist es einfacher, die Grafik wirklich in 3D zu berechnen.

? Prügelspiele, Jump'n'Runs...wird die neue Konsolengeneration keine neuen Spiele bringen?

George Zachary: Nein, die meisten Spieletypen werden überleben. Dazu kommen eine Menge Flug- und Fahrzeugsimulationen, Abenteuerspiele aus der Ich-Perspektive...

? Keine wirklich neuartigen, vielleicht gar abstrakten Spiele?

George Zachary: Ich weiß nicht, ob die Masse etwas Ungewöhnliches akzeptiert. Nolan Bushnell hat's mal versucht: Du konntest Deine Stereoanlage in das Atari 2600 stecken und dann in Abstimmung mit der Musik mit Farben herumspielen. Bushnell prophezeite, daß jeder Mensch das kaufen würde – später erzähle er mir, daß er davon nur 600 Kassetten abgesetzt hat.

? Was hältst Du vom "Virtual Boy"?

George Zachary: Der Virtual Boy ist OK. Er zeigt, daß Nintendo daran interessiert ist, "Leading Edge"-Technologie zu produzieren – das ist wichtig für den Konzern.

Generell sind aber auch wirklich hochauflösende Displays noch nicht gut genug für Virtual Reality. Ein VR-Pilotenhelm auf der Siggraph vor zwei Jahren kostete ungefähr 165.000 US-Dollar und war darüber hinaus hochempfindlich. Es gibt zwei Sachen mit denen Du Dich auf dem Massenmarkt nicht blicken lassen brauchst: "Vorsicht zerbrechlich"...und ein Preis von 165.000 Dollar!

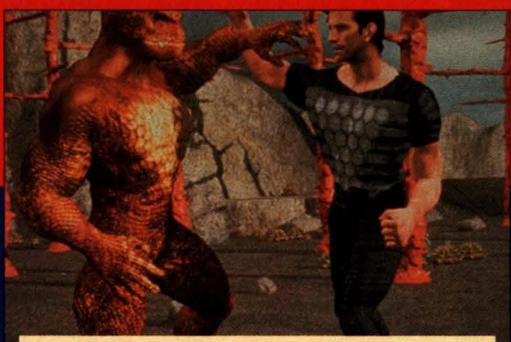


G. Zachary/SGI: "Echtzeit-Morphs würde ich gerne in einem Spiel sehen - die Hardware ist dazu jetzt in der Lage. In zehn Jahren laufen wir dann mit Jurassic-Park-Dinos um die Wette."



Nintendos Dreamteam

Besonderes Augenmerk verdient die Wahl der Lizenznehmer für das Ultra 64. Nintendo geht momentan noch sehr behutsam vor und favorisiert amerikanische (und allgemein "westliche") Entwickler und Hersteller. Macht sich das amerikanische Management unter Howard Lincoln bemerkbar oder haben die amerikanischen Entwickler ihren japanischen Kollegen etwas voraus? Die in Größe und Historie sehr unterschiedlichen Mitglieder des "Dreamteams" (NOA-Präsident Howard Lincoln) haben dennoch ein paar Gemeinsamkeiten: Zum einen verstehen die meisten der Hersteller etwas von 3D-Animation und Vehikel-Simulationen in Echtzeit. Außerdem handelt es sich bei den "Dreamteam"-Herstellern um Firmen, die bereits früh (also vor Mega Drive und Super Nintendo) mit dem japanischen Markt (Sierra, Bullet Proof) oder dem NES (Software Creations) Kontakt hatten oder gar schon in den 80er-Jahren mit Nintendo zusammenarbeiteten (Rare, Acclaim, nochmals Bullet Proof). Dazu kommen Hersteller mit fundierten Kenntnissen der SGI-Hardware, mit Tools und Programmiertechniken, die vor gut einem Jahr auch für das Ultra 64 relevant wurden. Über SGI kam Nintendo z.B. an die Angel Studios, Anfänger auf dem Gebiet der Spiele und interaktiven Anwendungen, aber Pioniere was aufwendige 3D-Animation angeht. Ähnlich verhält es sich mit Paradigm. Neben den aufgeführten Dreamteam-Mitgliedern gehören auch die Grafik-Tool-Hersteller Alias und MultiGen sowie der Hardware-Hersteller Rambus (verspricht 500-MHz-Zugriff auf den Speicher des Ultra 64) zu den Nintendo-Gefährten. Außerdem entwickelt LucasArts wahrscheinlich bereits für das U64; auch von einem Interesse der englischen Nobel-Software-Schmiede Bullfrog an der Nintendo-Hardware wird gemunkelt.



Synthetische Helden: Durch den Aufbau der Advanced Technology Group bündelte Acclaim wichtiges 3D-Know-How.

ACCLAIM

Das Bündnis zwischen Nintendo und dem wichtigsten Videospielhersteller der USA hat eine Tradition, die bis in die 80er Jahre zurückreicht. Acclaim wurde 1987 von ehemaligen Managern des Spiele-Pioniers Activision gegründet und erhielt 1990 (nach der Übernahme der MCA-Tochter Ljn) das Privileg, mehr als fünf Nintendo-Spiele pro Jahr herzustellen. Durch ihre Verbindung mit der Williams/Bally/Midway-Holding WMS erwarb Acclaim die Modul-Lizenz für die wichtigsten amerikanischen Spielautomaten, u.a. "Arch Rivals", "Narc", "NBA Jam" und schließlich beide "Mortal Kombat"-Spiele. Erst 1992 begann Acclaim, auch Sega-Titel zu entwickeln, wobei diese durch aufgekaufte Firmenreste des englischen Mirror-Konzerns vermarktet werden sollten.

Für Acclaim programmieren die wichtigsten Entwicklungshäuser (u.a. Probe in England, Sculptured Software in den USA und Beam in Australien), außerdem bereitet sich die Aktiengesellschaft durch den Aufbau der Advanced Technology Group auf die Generation der 32- und 64-Bit-Konsolen vor. Durch die ATG holte sich Acclaim unerläßliches Know-How auf dem Gebiet der 3D-Animation ins Haus – Wir vermuten, daß sich vorrangig diese Abteilung mit der Ultra-64-Entwicklung beschäftigt.

Bisherige Kunden:
Valiant, Digital Pictures
Bisherige Spiele:
Knapp 100 Titel in unzähligen Modul-, Disk- und CD-Versionen. U.a. die Konsolen-Umsetzungen von "Mortal Kombat" und "Mortal Kombat 2", "Smash TV" und "NBA Jam", Marvel-Lizenzen ("Spider-man", "Wolverine"), in Zukunft auch Spiele zu den Charakteren der Acclaim-Tochter Valiant Comics.
Für Ultra 64 geplant:
"Turok"

ANGEL STUDIOS

Die kalifornischen Animationsspezialisten machten sich Anfang der 90er Jahre durch den Cyber-Film "The Lawnmower Man" einen Namen und realisierten 1993 eine erste interaktive Anwendung (den Science-fiction-Flug "Pterodactyl"). Neben Arbeiten für die Film- und Musik-Industrie (Peter Gabriels "Kiss the Frog") sieht Firmengründer Diego Angel die Zukunft im Videospiel- und Automaten-Business. Drei Arcade-Simulationen auf SGI-Basis sind bereits fertiggestellt. Für Sega entwickelten die Angels Studios die Vorspänne und Zwischenanimationen von "Ecco: The Tides of Time" und "Eternal Champions CD", ein Saturn-Spiel soll noch in diesem Jahr folgen.

Daneben arbeitet das knapp 40 Mann-starke Spieleentwicklungs-Team auch an Software für die neue Geheim-Konsole des amerikanischen Spielzeug-Herstellers Hasbro.

Der Kontakt zu Nintendo wurde über SGI hergestellt, die Ultra-64-Entwicklungssysteme hat Angel in diesen Tagen erhalten.

Bisherige Kunden:
u.a. ABC Network, Fox Cable Network, NASA, HBO-Cinematrix, Morgan Creek, Polaroid, Sky TV, Sega
Bisherige Produkte:
Peter Gabriels Mindblender (HDTV-Musik-Clip), Orbit Defenders, F1 Net Race und Dr. Megow's Mad Cap Ornithon (alles Netzwerk-Spielautomaten auf SGI-Basis).
Für Ultra 64 geplant:
Nicht bekannt; eventuell eine Umsetzung von "F1 Net Race" oder "Orbit Defenders"

Vom linearen 3D-Ride zur interaktiven Unterhaltung: Die Angels Studios sind der überraschendste Ultra-64-Partner.

DMA DESIGN

David Jones gründete die Entwicklungsfirma DMA auf dem Erfolg seiner Actionspiele "Menace" und "Blood Money", die er Ende der 80er Jahre auf dem Atari ST entwickelte. Für das Liverpooler Softwarehaus Psygnosis zahlte sich die Zusammenarbeit spätestens mit der Veröffentlichung von "Lemmings" aus, das in den Urversionen für ST und Amiga hunderttausendfach verkauft und bis heute für nahezu alle Hardware-Plattformen umgesetzt wurde. Spätere DMA-Spiele waren zwar noch überdurchschnittlich, aber bereits deutlich schwächer als das geniale Taktik-Gewusel. Durch die Zusammenarbeit mit Nintendo endete die achtjährige Zusammenarbeit mit Psygnosis: Momentan schuftet David Jones und sein Entwicklungsteam ausschließlich für das Ultra 64.

Bisherige Kunden:
Psygnosis, Nintendo
Bisherige Spiele:
"Menace", "Blood Money", "Lemmings", "Lemmings 2", "Walker", "Hired Guns", "Unicycles"
Für Ultra 64 geplant:
Nicht bekannt

GTE

Die "Interactive Media"-Division des amerikanischen Telefonnetz-Betreibers GTE wurde 1990 gegründet und konzentriert sich auf die Entwicklung und Vermarktung von Video- und Computerspielen sowie



Viel Hype & PR, doch bislang keine starken Produkte: Telephon-Company GTE debütierte mit "Jammit" (Bild) und "Street Hockey".

Edutainment-Programmen. Die Kreativen aus den Bereichen Videospiel, Film und Telekommunikation arbeiten im Digital Park, einem firmeneigenen Medien-Studio in Carlsbad, Kalifornien. Daneben verläßt sich GTE auf internationale Entwickler wie z.B. Matthew Stibbes Intelligent Games oder die französischen Grafik-Profis von Cryo. In Zusammenarbeit mit Argonaut entwickelte GTE "FX Fighters", ein Super-NES-Prügelspiel mit FX-Chip. Außerdem plant GTE zusammen mit Nintendo Online-Spiele über das firmeneigene Telefonnetz. Neben Originalkonzepten besitzt GTE eine vielversprechende "Tank Girl"-Lizenz.

Bisherige Kunden:
–
Bisherige Produkte:
"Jammit" (3DO), "Street Hockey" (Super Nintendo)
Für Ultra 64 geplant:
Nicht bekannt

PARADIGM

Mit der amerikanischen 50-Mann-Company hat Nintendo einen Top-Spezialisten für 3D-Simulationen und militärische VR-Anwendungen im Boot. Paradigm entwickelte bislang nur ein Videospiel, den Cartoon-Ski-Simulator "Egghead", der in verschiedenen Formaten als "Location Based Entertainment" vermarktet wird. Davon abgesehen war Paradigm auf militärische Fahr- und Flugsimulationen, sowie auf die Entwicklung von 3D-Grafik-Tools spezialisiert. Für das Ultra 64 wird Paradigm gleich zweifach tätig: Während pünktlich zum Release der Nintendo-Hardware ein noch unbenanntes 3D-Spiel auf Modul erscheint, werden gleichzeitig maßgeschneiderte Entwickler-Tools an die Lizenznehmer ausgeliefert. Um das fehlende Design-Know-How der technisch ausgerichteten Firma auszugleichen, arbeitet "Mario"-Erfinder Shigeru Miyamoto mit Paradigm zusammen.

Bisherige Kunden:
U.a. SGI, Ford, Volvo, BMW, Krauss Maffei, Boing, US Army, Navy & Airforce
Bisherige Produkte:
Vega (und Add-On-Software), VisionWorks, AudioWorks I & II, AudioGen (alles Tools)
Für Ultra 64 geplant:
Eine 3D-Action-Flugsimulation

RARE

Seit der Gründung in den frühen 80er Jahren haben Chris und Tim Stamper ihre Firma Rare (damals ACG und Ultimate) zu einem der weltweit angesehensten Entwickler von Videospielen aufgebaut. Kein Hype und null PR, dafür aber volle Konzentration auf Software, die ihrer Zeit teils um Jahre voraus war: Wegweisende Action-Adventures bis 1985 (darunter "Knight Lore", das erste Spiel mit isometrischer 3D-Grafik), ab Mitte der 80er-Jahre Konzentration auf den entstehenden NES-Markt (Rare wird zum ersten europäischen Nintendo-Lizenznehmer), schließlich mit "Donkey Kong Country" das erste 16-Bit-Spiel, das auf einer SGI-Workstation modelliert und gerendert wurde. Rare verbindet technisches Können mit einem feinen Gespür für Spielbarkeit und zeitgerechte Optik.

Bisherige Kunden:
Acclaim, Tradewest, Electronic Arts, Nintendo
Bisherige Spiele:
Seit 1982 zirka 30 Spiele in rund 50 Versionen, darunter "Atic Atac" (1984), "Sabrewulf", "Knightlore", "R.C. Pro Am", "Wizards & Warriors" (beide NES), "Battletoads", "Donkey Kong Country", "Killer Instinct"
Für Ultra 64 geplant:
"Killer Instinct"

Neue Missionen und eine audiovisuelle Rundumverbesserung für die beste Oldtimer-Flugsimulation: "Red Baron" von 1990.

SIERRA

Erst am 9. Februar führte Nintendo den amerikanischen Adventure-Pionier Sierra in das Dreamteam ein. Der "King's Quest" und "Larry"-Erfinder will keine Grafikabenteuer sondern eine in jeder Beziehung aufgepeppte Ultra-64-Version der ungeschlagenen Oldtimer-Fliegerei "Red Baron" rechtzeitig zur 64-Bit-Uraufführung veröffentlichen. "Red Baron" entstand 1990 für den PC und ist eine weltweit angesehene Erfindung der Sierra-Tochter Dynamix, die sich seit "Skyfox" (1985) auf 3D-Actionspiele und Simulationen spezialisiert hat. Fairerweise muß hinzugefügt werden, daß "Red Baron" schon anläßlich der 3DO-Vorstellung vor fast zwei Jahren versprochen, aber niemals programmiert wurde.

Neben Dynamix besitzt Sierra auch die französische CD-ROM-Schmiede Coktel Vision, deren Gründer Roland Oskian als Multimedia-Verfechter bekannt ist. Mit dem Spiele-orientierten Sierra Network hat der amerikanische Hersteller schon vor Jahren seine Fühler in Richtung Cyberspace und virtuellen Vertrieb ausgestreckt

Tochterfirmen:
Dynamix, Coktel Vision (Frankreich)
Bisherige Spiele:
Einer der ältesten Spielehersteller der Welt (und erster US-Hersteller, der japanische Titel adaptierte), seit 1982 zirka 30 Spiele in rund 50 Versionen. Darunter "King's Quest"-, "Space Quest"- und "Leisure Suit Larry"-Serien. "Metaltech"-Roboterkampfspiele mit Modem-Option, "Stellar 7", "Nova 9", "Inca" für CD-ROM und CDi
Für Ultra 64 geplant:
Eine verbesserte Neuauflage der nostalgischen Flugsimulation "Red Baron"

(Tochterfirmen: Aufgeführt sind nur Hersteller und Entwickler von Computer- und Videospielen)



Erstrahlt zum Start des Ultra 64 in neuer Pracht: "Final Fantasy" von Square (im Bild die aktuelle 16-Bit-Episode).

SQUARE SOFT

Die bislang einzige japanische Firma im Dreamteam ist ein treuer Nintendo-Partner seit den 80er Jahren und durch die "Final Fantasy"-Serie für den Erfolg des NES mitverantwortlich. Kürzlich brachte Square seinen legendären Charakter-Designer Hironobu Sakaguchi ("Final Fantasy") mit den "Dragon Quest"-Designern A. Toriyama und Y.Horii (beide Ex-Enix) zu einem "Dream Project" zusammen. Die PR-trächtige Bezeichnung für diese Elefantenhochzeit verrät die Handschrift Nintendos, die über einen Minderheitenanteil an Square verfügt. Square gilt als der beste Rollenspielhersteller der Welt.

Bisherige Kunden:
–
Bisherige Spiele:
"Final Fantasy"-Rollenspiele und -Action-Adventures für Game Boy, NES und Super-Nintendo-Systeme, "Secret of Mana", "Chrono Trigger"
Für Ultra 64 geplant:
Komplett neugestaltetes "Final Fantasy"



Die englischen Programmier-Veteranen Software Creations liefern Nintendo-Sound-Tools für das Ultra 64.

SOFTWARE CREATIONS

Englisches Entwicklungsteam um die Brüder Mike und Tim Follin. Nach Auftragsarbeiten für alle wichtigen Computerspielehersteller Englands, ab den 90er-Jahren auch Nintendo-Spiele. Mit "Solstice" hauchte Software Creations der 3D-Isometrik-Grafik und Geschicklichkeitsspielen á la "Knightlore" neues Leben ein. Im letzten Jahr erschien "Equinox", der inoffizielle 16-Bit-Nachfolger des Action-Adventures.

Ihr Know-How auf dem Gebiet der Spielmusik (u.a. in "Super Off Road" gut zu hören) stellt Software Creations dem Ultra 64 in Form maßgeschneiderter Sound-Tools zur Verfügung.

Bisherige Kunden:
Sony Imagesoft, Acclaim, Tradewest, U.S. Gold, Ocean
Bisherige Spiele:
Bis Anfang der 90er Jahre unzählige Automatenumsetzungen für zumeist englische Hersteller, aber auch Spiele für NES und Super NES: "Solstice", "Equinox"
Für Ultra 64 geplant:
Nicht bekannt


Mit "Falcon" programmierte Spectrum Holobyte die bis heute realistischste Kampfjet-Simulation

SPECTRUM HOLOBYTE

Ein amerikanischer Software-Riese mit konkurrenzlosem 3D-Know-How: Angefangen mit den "Falcon"-Flugsimulationen des Firmengründers Gilman Louie bis zum Kauf des 3D-Spezialisten Microprose beschäftigten sich Spectrum-Holobyte-Entwickler in Europa und den USA mit 3D-Echtzeit-Animationen und Vehikel-Simulationen.
Eine Vier-Millionen-Dollar-Investitionsspritze erlaubte es Spectrum Holobyte 1992, Teile der Firma aus dem zerfallenen Imperium des Zeitungs-Tycoons Robert Maxwell zurückzukaufen und in die Entwicklung von Virtual Reality-Rides zu investieren. Die Zusammenarbeit mit dem englischen VR-Pionier W-Industries und der US-Handelskette Edison erwiesen sich jedoch als wenig lukrativ. 1993 kauft Spectrum Holobyte den Nintendo-Partner und "Tetris"-Lizenzhalter Bullet Proof, knapp ein Jahr später wird mit Microprose eines der ältesten US-Softwarehäuser und der Marktführer auf dem Gebiet militärischer Flugsimulationen geschluckt. Zusammen mit Designer Sid Meier ("Pirates", "Colonization") und dem "Tetris"-Erfinder Alexej Patschitnow stehen zwei der begabtesten Spiele-Erfinder im Spectrum-Holobyte-Dienst.

Tochterfirmen: Microprose, Bullet Proof Software
Bisherige Spiele: Dutzende von 3D-Simulationen sowie Grübelspiele von Bullet Proof, ("Tetris"), "Falcon", "F-15", "Railroad Tycoon", "Colonization"
Für Ultra 64 geplant: "Top Gun: The New Adventure"

VIRGIN

Auch beim Computer- und Videospielhersteller Virgin Interactive Entertainment (als Zusammenschluß aus Virgin Games und dem englischen Budget-Riesen Mastertronic 1987 gegründet, inzwischen zu 35% an den Spielzeughersteller Hasbro und den Video-Distributor Blockbuster verkauft), hat die Ultra-64-Arbeit begonnen. Zwei Spiele werden in England entwickelt, eines davon ist laut Marketing-Manager Martin Spieß "ultra brutal", das andere ein "total abgedrehtes" Jump'n' Run. Generell gibt Martin dem Ultra 64 gute Chancen: "Schließlich arbeiten sowohl Shigeru Miyamoto, als auch Square Soft nur für Nintendo."

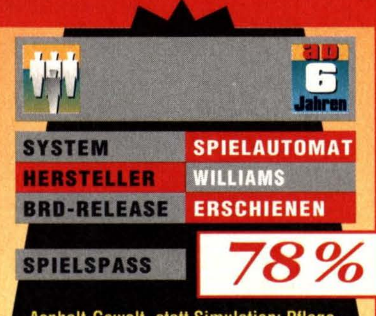
Tochterfirmen: Westwood
Bisherige Spiele: Über hundert Modul-, Disk- und CD-Spiele. U.a. "Cool Spot", "Dune 2".
Für Ultra 64 geplant: Ein Jump'n Run, ein Actionspiel

WMS

Williams, der neben Atari älteste Automatenhersteller der USA, fusionierte Ende der 80er Jahre mit dem einstigen Mitbewerber Bally/Midway. Der Besitzer dieses Konglomerats ist WMS Industries, der als Vertrieb der Ultra-Spiele von Williams fungieren wird.
Auf Williams' Konto gehen Spiele-Innovationen wie z.B. "Star Rider", ein 3D-Rennspiel, das bereits 1984 mit vorberechneter Computeranimation arbeitete und trotzdem interaktiv war. Mit dem "Defender"- und "Joust"-Erfinder Eugene Jarvis arbeitet ein legendärer Spieldesigner für den Spielhallen-Giganten. Auch "Smash TV"- und "Mortal Kombat"-Designer Ed Boon steht Williams (und damit der Ultra-64-Entwicklung) zur Verfügung.

Tochterfirmen: Bally/Midway
Bisherige Spiele: Williams und Bally/Midway zusammen zirka 70 Spielautomaten. U.a. "Defender", "Joust", "Robotron", "NARC", "Smash TV", "Mortal Kombat", "Cruis'n USA"
Für Ultra 64 geplant: Neues "Doom", verändertes "Cruis'n USA", "Mortal Kombat 3"

Fortsetzung von Seite 35
64-Bit-Prozessor von MIPS (inzwischen eine SGI-Tochter) konzipiert und steckt in den Hochleistungs-Workstations der Onyx-Serie. Die "Superpipeline" des R4400 ermöglicht die parallele Durchführung von zwei Rechenoperationen.
Speziell für Nintendo patentierte der US-Herstellers Rambus eine Technik zur Speicherverwaltung, die einen gewaltigen Datendurchsatz ermöglicht. Durch diese Technologie sollen die Speicher des Ultra 64 mit einer Geschwindigkeit von maximal 500 MByte in der Sekunde beschrieben und ausgelesen werden – ob die CPU da noch mitkommt?
Neben den fast schon üblichen Grafik-Features (Texture Mapping, Gouraud Shading), soll auch Anti-Aliasing (die Beseitigung des Treppeneffekts durch Interpolation zwischen den Pixeln – siehe Bilder rechts) in Echtzeit möglich werden. Auch schlampiges Clipping (wie in "Ridge Racer") und dem Anblick von Riesen-Pixeln (wenn Ihr einer Bitmap-Texture zu nahe kommt) will Euch Nintendo ersparen. 3D-Spiele für das Ultra 64 werden voraussichtlich mit prozendualen Texturen verschönert. Diese Bitmap-Tapeten sparen Speicher, schlucken aber Rechenzeit. Von einem spezialisierten Co-Prozessor ist ebenfalls die Rede – die große Unbekannte in der Ultra-64-Architektur.



Spezielle ROM-Module mit einer Kapazität von über 100 MBit stehen als Speichermedium fest, könnten aber mittelfristig eine Alternative bekommen. Die Ergänzung der Konsole durch ein CD-ROM-Laufwerk ist nicht mehr ausgeschlossen. *wi*

Cruis 'n USA



Bis zu vier "Cruis'n USA"-Automaten lassen sich untereinander vernetzen.

Alle Welt fährt "Daytona USA", doch Nintendo hat sich in Segas Klassiker "Out Run" verguckt: Statt realistischem Fahrverhalten mit verschärftem Slide-Faktor setzt "Cruis'n USA" auf unbeschwertes Fun-Gebolze. Vier (durch einen Cheat auch acht) Fantasy-Schlitten stehen in der Garage und erwarten den Startschuß zu einer panamerikanischen Asphaltschlacht. Ihr spielt mit Automatik oder Gangschaltung, wobei sich nur abgebrühte Fahrer an die manuelle Kupplung wagen und gleichzeitig auf die Cockpit-Ansicht schalten.
Die zehn Standard-Strecken führen Euch durch alle Landschaftstypen Nordamerikas. Angeblich haben die Designer die realen Strecken mit der Kamera abgefahren, das Filmmaterial digitalisiert und als Texture-Maps eingebaut. Gut möglich, denn "Cruis'n USA" verblüfft durch täuschend echte Natur- und Großstadtoptiken. Spielerisch revolutionär sind an "Cruis'n USA" jedoch nur die Crashs und Stunts: Ihr kollidiert mit einem Doppeldeckerbus, rempelt einen Konkurrenten über den Straßengraben oder wirbelt sekundenlang durch eine Massenkarambolage. Während Ihr bei "Ridge Racer" durch die Kurve schlittert und dabei versucht im optimalen Gang zu bleiben, schlagt Ihr beim Nintendo-Automaten ganze Saltos ohne an Speed zu verlieren. Doch trotz seiner feinen, beinahe fotorealistischen Hintergrundgrafik ist "Cruis'n USA" ein rückständiges 3D-Spiel. Im Vergleich zu "Ridge Racer" fällt nicht zuletzt das Fehlen jeglicher Schatten und Schattierungen auf. *wi*

ab 6 Jahren

SYSTEM	SPIELAUTOMAT
HERSTELLER	WILLIAMS
BRD-RELEASE	ERSCHIENEN
SPIELSPASS	78%

Asphalt-Gewalt, statt Simulation: Pflegeleichtes Action-Rennspiel mit hohem Fun-Faktor und hübscher, aber flacher Grafik.

Sag die Wahrheit!

Wir wollen Eure Meinung: Wenn Ihr die folgenden Fragen beantwortet, tut Ihr uns damit nicht nur einen Gefallen, Ihr habt die Chance, schnucklige Preise zu gewinnen: Unter allen Einsendern verlosen wir drei **Sony Playstations** mit den besten Spielen. Wenn Ihr vor dem offiziellen Deutschland-Start schon "Ridge Racer" und "Toh Shin Den" spielen wollt, müssen Eure Anwortbriefe bis zum 20. April in der Redaktion eintreffen. Der Rechtsweg und sonstige Unannehmlichkeiten sind ausgeschlossen. Unsere Adresse lautet:



1. - 3. Preis

Cybermedia Verlags GmbH
MAN!AC-Umfrage
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Der erste Preis ist eine Sony Playstation mit den Spielen "Ridge Racer", "Toh Shin Den" und "Motor Toon Grand Prix".

Der Zweitplazierte erhält ebenfalls eine Sony Playstation. Dazu gibt's das Spiel "Ridge Racer".

Als 3. bis 5. Preis verlosen wir je ein Mega-Drive- oder Super-Nintendo-Spiel.

1. Welche Konsole besitzt Du?

- ☐ Super Nintendo
- ☐ 3DO
- ☐ Jaguar
- ☐ Mega 32X
- ☐ Mega CD
- ☐ Mega Drive
- ☐ Neo Geo / CD
- ☐ Philips CDi
- ☐ Playstation/Saturn

2. Welche Konsole wollt Ihr Euch als nächstes holen?

- ☐ Jaguar / CD
- ☐ Playstation
- ☐ Saturn
- ☐ 3DO
- ☐ CDi
- ☐ Mega 32X
- ☐ Virtual Boy
- ☐ Neo Geo / CD
- ☐ Ultra 64

3. Welches der folgenden Hi-Tech-Geräte ist in Deinem Haushalt vorhanden bzw. wird demnächst angeschafft?

- ☐ Dolby Surround
- ☐ 16:9-Fernseher
- ☐ Discman
- ☐ Laserdisc-Spieler
- ☐ MS-DOS-PC
- ☐ Videorecorder

4. Wie haben Dir folgende Rubriken gefallen?

super	gut	nett	mäßig	mies	
☐	☐	☐	☐	☐	Titelseite
☐	☐	☐	☐	☐	Inhaltsverzeichnis
☐	☐	☐	☐	☐	News (Schnipsel)
☐	☐	☐	☐	☐	Report: Sony-Konferenz
☐	☐	☐	☐	☐	Messebericht von der IMA
☐	☐	☐	☐	☐	Preview: Super Turrican 2
☐	☐	☐	☐	☐	Import-Tests
☐	☐	☐	☐	☐	"normale" Tests
☐	☐	☐	☐	☐	Report: Ultra 64
☐	☐	☐	☐	☐	Spiele aus dem Jenseits

super	gut	nett	mäßig	mies	
☐	☐	☐	☐	☐	Technik-Know-How
☐	☐	☐	☐	☐	Hero: Bub & Bob
☐	☐	☐	☐	☐	Leserbriefe
☐	☐	☐	☐	☐	8-Bit-Replay
☐	☐	☐	☐	☐	Editorial
☐	☐	☐	☐	☐	Tips (Last Resort)
☐	☐	☐	☐	☐	Imagina-Messebericht
☐	☐	☐	☐	☐	Online-Informationen
☐	☐	☐	☐	☐	Asian Cinema (Anime)
☐	☐	☐	☐	☐	Laser-Cinema

5. Wie bist Du auf MAN!AC aufmerksam geworden?
- [ ] Auslage am Kiosk
- [ ] Werbung bzw. Erwähnung in anderem Magazin oder Buch
- [ ] Empfehlung durch Freunde

6. Wie hat Dir diese MAN!AC insgesamt gefallen?
- [ ] Super
- [ ] Gut
- [ ] Ganz nett
- [ ] Mäßig
- [ ] Mies

7. Welche drei Artikel haben Dir am besten gefallen?

1. ____________
2. ____________
3. ____________

8. Welche anderen Spielezeitschriften liest Du regelmäßig?
- [ ] Fun vision
- [ ] Game Pro
- [ ] Gamers
- [ ] Games World
- [ ] Mega Fun
- [ ] Nintendo Club-Magazin
- [ ] Play Time
- [ ] Sega Magazin
- [ ] Super Pro
- [ ] Total
- [ ] Video Games

9. Welche anderen Zeitschriften liest Du regelmäßig?
- [ ] Audio
- [ ] Bravo
- [ ] Cinema
- [ ] Max
- [ ] Mc Donalds Kino-News
- [ ] Micky Maus
- [ ] Musik Express
- [ ] PC-Player
- [ ] Pop Rocky
- [ ] Rolling Stone
- [ ] Tempo
- [ ] TV Spielfilm/TV Movie
- [ ] Video
- [ ] Video plus
- [ ] ____________

10. Welche Hobbies hast Du außer Videospielen?
- [ ] Musik
- [ ] Fernsehen
- [ ] Videofilme
- [ ] Computer
- [ ] Kino
- [ ] Live-Musik, Clubs und Discos
- [ ] Sport

11. Welche Sendungen schaust Du Dir gerne im Fernsehen an?
- [ ] Zeichentrickserien
- [ ] Spielfilme
- [ ] US-Krimi-Serien
- [ ] Science-fiction
- [ ] Sitcoms (Golden Girls & Co)
- [ ] Nachrichten
- [ ] Sportübertragungen
- [ ] Gameshows (Glücksrad & Co)
- [ ] ____________

12. Welche Spielgenres gefallen Dir am besten?
- [ ] Shoot'em-Ups
- [ ] Actionspiele
- [ ] Jump'n'Runs
- [ ] Rennspiele
- [ ] Abenteuerspiele
- [ ] Rollenspiele
- [ ] Beat'em-Ups
- [ ] Denkspiele

13. Helfen Dir die Anzeigen in der MAN!AC, Dich für ein bestimmtes Spiel zu entscheiden?
- [ ] Immer
- [ ] Meistens
- [ ] Selten
- [ ] Nie

14. Wo kaufst Du normalerweise Deine Spiele?
- [ ] Kaufhaus
- [ ] Videospiel-Fachgeschäft
- [ ] Versand

15. Leihst Du ab und zu Spiele in einer Videothek?
- [ ] ja
- [ ] nein

16. Wieviele Spiele kaufst Du im Jahr? ____________

17. Wieviel Geld gibst Du im Monat für Dein Hobby "Videospiele" aus?
- [ ] 10 bis 30 Mark
- [ ] 30 bis 100 Mark
- [ ] 100 bis 300 Mark
- [ ] über 300 Mark

18. Wieviele Personen, Dich eingeschlossen, lesen dieses Exemplar der MAN!AC? ____________

19. Persönliche Angaben

Alter ____________ Geschlecht ____________

Anschrift: (Nur interessant, wenn Du an der Verlosung teilnehmen willst.)

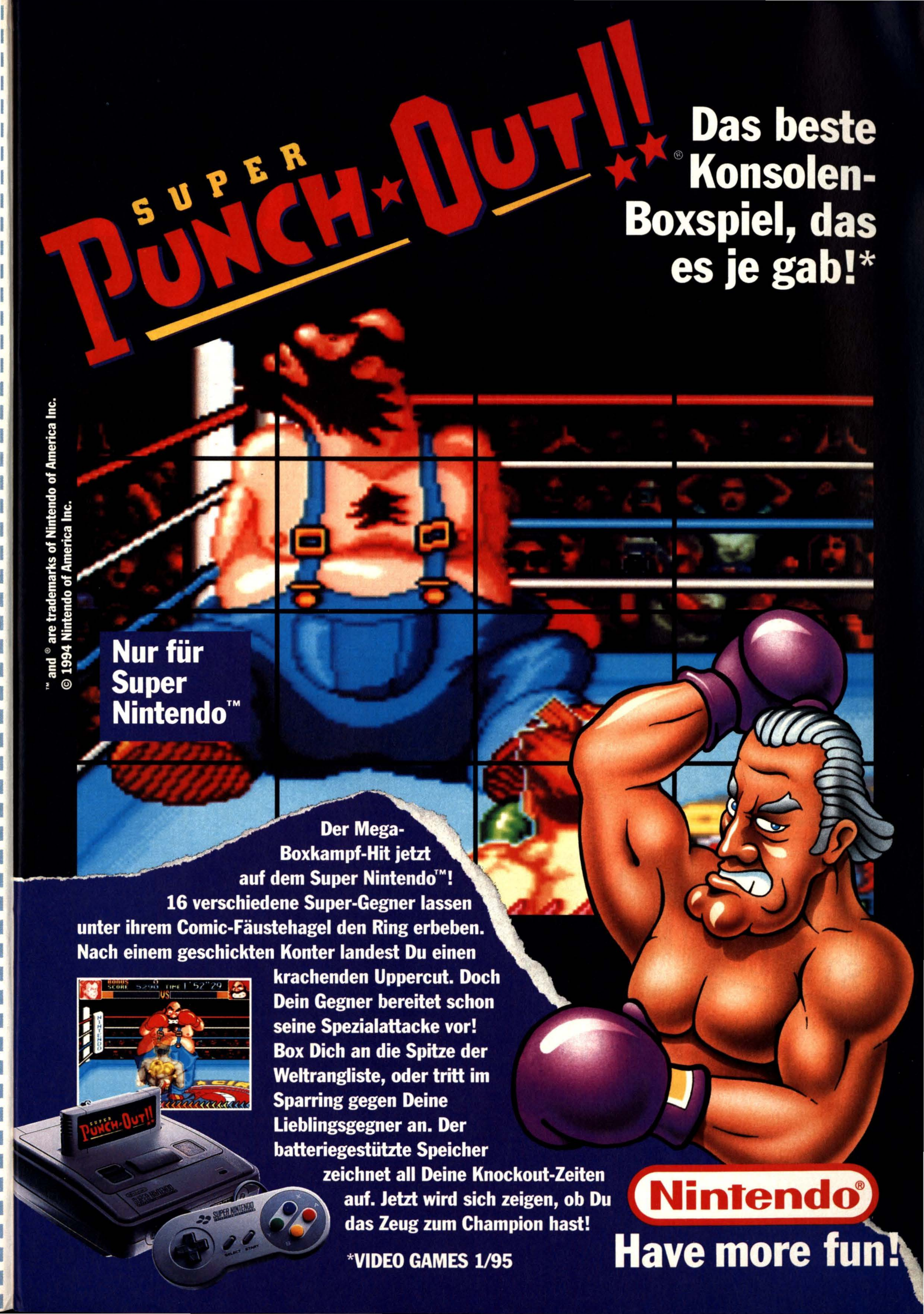
____
Name Vorname

____
Straße

____
Postleitzahl Stadt

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift: ____________


SUPER PUNCH-OUT!!®
Das beste Konsolen-Boxspiel, das es je gab!*
™ and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.
© 1994 Nintendo of America Inc.
Nur für Super Nintendo™
Der Mega-Boxkampf-Hit jetzt auf dem Super Nintendo™!
16 verschiedene Super-Gegner lassen unter ihrem Comic-Fäustehagel den Ring erbeben.
Nach einem geschickten Konter landest Du einen krachenden Uppercut. Doch Dein Gegner bereitet schon seine Spezialattacke vor! Box Dich an die Spitze der Weltrangliste, oder tritt im Sparring gegen Deine Lieblingsgegner an. Der batteriegestützte Speicher zeichnet all Deine Knockout-Zeiten auf. Jetzt wird sich zeigen, ob Du das Zeug zum Champion hast!
*VIDEO GAMES 1/95
Nintendo®
Have more fun!

MEGA-PREISA
Playstation und S

TRAD

TOP AKTUELL TÄGLICH NEUHEITEN

SUPER NINTENDO © ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Preis
Actraiser 2 dt.	109,95
Action Replay Pro 2	89,95
Andre Agassi Tennis	119,95
Arcus Odyssey us.	Vorb.
Ardy Lightfoot	129,95
Barkley Shut up & Jam	139,95
Battle Tank 2 dt	59,95
Beauty & Beast	98,95
Beavis and Butthead us	139,95
Biker Mice from Mars	119,95
Bomberman 2	115,95
Breath of Fire us.	**129,95**
Brain Lord us.	129,95
Brutal us.	Vorb.
Bubsy 2	129,95
Choplifter 3	59,95
Clay Mates us.	109,95
Clayfighter 2 Judgment	139,95
Desert Fighter	69,95
Demons Crest us.	139,95
Donkey Kong Country	128,95
Donkey Kong Country us	139,95
Dragon Ball Z 3	**129,95**
Earthworm Jim	128,95
Equinox	79,95
Excalibur	119,95
Eye of the Beholder us	139,95
F1 Pole Position 2	129,95
Fatal Fury Special	**129,95**
Final Fight 2 jp.	59,95
Final Fantasy III	**139,95**
Full Throttle Racing	99,95
Indiana Jones	128,95
Infrarot Joypad 2 Player	99,95
Illusion of Gaia	**138,95**
John Madden '95	109,95
Jungle Book	129,95
Jurassic Park 2	69,95
Legend dt.	79,95
Lord of the Rings us.	123,95
Lemmings II dt.	79,95
Lufia us.	135,95
Magic Boy	119,95
Mario Andretti Racing	139,95
Marko's Magic Football	139,95
Maximum Carnage	129,95
Mega Man X 2	139,95
Mega Man Soccer us.	129,95
Mickey Mania dt.	79,95
Might & Magic III us.	144,95
Mr. Nutz dt.	79,95
NBA Jam Tournament	139,95
NBA Live	119,95
NBA Showdown us.	119,95
Nigel Mansell Indycar	89,95
NHL '95 dt	**89,95**
Obitus us.	99,95
Prehistoric Man us.	139,95
Radical Rex us	124,95
Return of the Jedi	129,95
Rise of the Robots	**69,95**
Road Runner	39,95
Rock'n'Roll Racing	109,95
R-Type III eur.	**89,95**
Secret of Mana dt	109,95
Samurai Shodown jp.	**129,95**
Saturday Night Slam jp.	89,95
Sea Quest	129,95
Shaq Fu	79,95
Soulblazer	129,95
Speed Racer us	119,95
Speedy Gonzales us.	129,95
Star Trek Next Gen. us.	139,95
Star Trek Fleet Academy	129,95
Star Wars 3	139,95
Stargate	139,95
Streetracer	119,95
Super Metroid dt.	109,95
Syndicate	115,95
Turn and Burn	69,95
Ultima – Ruins of Virt.	139,95
Ultima – Black Gate	139,95
Ultimate Fighters us.	129,95
Undercover Cops us.	129,95
Untouchables us.	134,95
Wild + Wacky Sports	89,95
Wizardry 5 us.	139,95
World Cup Striker	49,95
World Heroes II us.	139,95
WWF Raw	**109,95**
50/60 Hz Umbau	39,95

3DO ©

Titel	Preis
FZ-10 NTSC	**899,–**
FZ-10 RGB	**1099,–**
FZ-10 PAL	**948,–**
Crime Patrol	129,95
Demo. Man	119,95
Drug Wars	Vorb.
FIFA Soccer	99,95
Gex	Vorb.
Guardian War	129,95
Magic Carpet	Vorb.
Microcosm	109,95
Need for Speed	119,95
Novastorm	119,95
Out of this World	79,95
Quarantaine	89,95
Rebel Assault	119,95
Return Fire	119,95
Rise of the Robots	Vorb.
Road Rash	119,95
Shadow	119,95
Shock Wave dt.	97,95
Shock Wave 2	79,95
Slayer	129,95
Star Blade	119,95
Star Control II	99,95
Super Street Fighter 2 Trb	129,95
Theme Park	119,95
VR Stalker	119,95
Way of the Warrior	119,95
Wing Commander 3	Vorb.
World Cup Golf	119,95
3-DO Joyboard	219,95
3-DO Flightstick	Vorb.





TRADELINK Spieleversand Eltastr. 8 78532 Tuttl



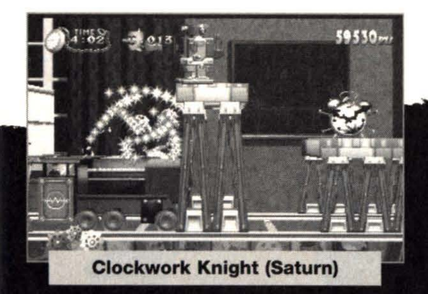
Ridge Racer (Playstation)



Raiden Collection (Playstation)



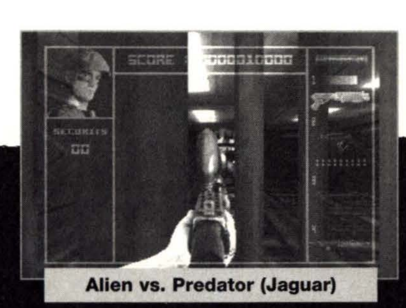
Toh Shin Den (Playstation)



Clockwork Knight (Saturn)



Super B.C. Kid (Super Nintendo)



Alien vs. Predator (Jaguar)

Videospiel-Kritik: So funk

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

TEST & KRITIK

MAN!ACs sind scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Spiele, die in einer "finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell-Teil. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto "Spiele-Tests", US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik besprochen.

WERTUNG & PROZENTE

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.



Das Titelbild des Spiels steht jedem Wertungskasten voran.

Alle wichtigen Angaben zum Spiel in kompakter Form: Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

HERSTELLER	CYBERMEDIA
SYSTEM	SGI
ZIRKA-PREIS	5,90 MARK
ANBIETER	MZV

Ob grafische Meisterleistung oder Pixelhäufchen, ob Filmsountrack oder grausames Geschepper.

GRAFIK	86 %
SOUND	79 %

Wertungen bis 30% warnen vor einer spielerischen Katastrophe, 50% ist solider Durchschnitt, ab 80% beginnen die Spitzentitel.

SPIELSPASS	58%

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel gibt die hervorstechendsten Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.

Gewaltverherrlichendes 3D-Adventure mit Cyber-Optik und Tekno-Sound. Hart, aber gut.



Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)



Code: Der Spielstand kann mit Hilfe eines Paßworts festgehalten werden.



Angabe des Datenträgers: Dieses Spiel erscheint auf CD-ROM.



Das Spiel kann mit einer Spezial-Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden.



Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch QSound-Effekte.















...ktioniert's

Michael Kim

"Sie haben die D-Netz-Mailbox von Michael Kim angewählt. Die Mailbox ist voll." Trotz acht verschiedener Telefonnummern ist der Datenreisende nur schwer zu



erreichen. MAN!AC konsultiert den Programmierer bei besonders kniffligen Fragen und technischen Problemen – kommt's zum Connect, rückt er mit Laptop, Handy und Modem an.

Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **Spielspaß**wertung sein. Hier werden alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr in's Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.



Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.



Alle Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.



Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus.



Jetzt wird's eng: Drei oder mehr Spieler können mittels Adapter gleichzeitig teilnehmen.







Robert Bannert

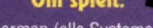
Robert versucht, dem frustigen "Hagane"-Test durch Selbstverstümmelung zu entkommen. "Ich hab' mir den Finger abgeschnitten, kann's jemand für mich spielen?" Andreas bricht auf, um im Krankenhaus nach dem Rechten zu sehen. Alles halb so schlimm: Gegen einen MAN!AC-Jahrgang geben die Ärzte Robert heraus.

Robert spielt:

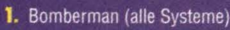
1. Phantasy Star 4 (Mega Drive)
2. Donkey Kong Country (Super Nintendo)
3. Shining Force 2 (Mega Drive)

Oliver Ehrle

Bewährungsprobe für Olli: Für "Killer Instinct" ins Vegas, die berüchtigte Spielhalle im Münchner Bahnhofsviertel. Dort trifft er die örtliche Beat'em-Up-High-Society: Gestalten, die man bei Tageslicht nur selten zu Gesicht bekommt. Nach 54 schmählichen KOs hat Olli den Bogen 'raus und exklusive Tips aus erster Hand.



Olli spielt:



1. Bomberman (alle Systeme)
2. Killer Instinct (Automat)
3. Kids on Site (Mega CD)

Heinrich Lenhardt

Jetzt hat's auch Heini erwischt: Der Spielefachmann fabuliert von einem geruhsamen Lebensabend im irischen Grün. Er könne doch, so Heini im vertrauten Kreis, von dort aus und per Modem seine Zeitschriften führen und brisante Reportagen schreiben. Die besten Pubs im Überblick? Sein journalistisches Umfeld bleibt skeptisch.

Heinrich spielt:

1. International Superstar Soccer (Super NES)
2. NBA Live (PC CD-ROM)
3. Theme Park (3DO)



Martin Gaksch

Martin, sonst der ruhende Pol der Redaktion, ist aus dem Häuschen: Während andere MAN!ACs über Ultra 64, Playstation 2 und Segas neuen "Rally"-Automaten diskutieren, schwärmt Martin von einem revolutionären Handheld-Modul: Die "Game Boy Gallery" enthält spartanische Umsetzungen der Game&Watch-Oldies von Nintendo. Nostalgie auf dem LC-Display: Martins gesammelte Jugendsünden passen auf ein knappes Megabit.

Martin spielt:

1. Ridge Racer (Playstation)
2. Pac-Man 2 (Super Nintendo)
3. Raiden (Playstation)

Winnie Forster

Kurz nach Redaktionsschluß: "Bin fast fertig!" beruhigt Winnie eine nervöse Druckerei. Es wurde abend, nacht, morgen und wieder abend, ohne daß Winnie seine Workstation verließ. Nach 40 Stunden war Winnie geistig dermaßen umschattet, daß er sogar das Wort "Urlaub" fallen ließ. Ein verbaler Fehltritt, an den sich Winnie zwei Tage später nicht mehr erinnerte.

Winnie spielt:

1. Theme Park (3DO)
2. Advanced Military Commander (Mega Drive)
3. Cannonfodder (Jaguar, Super NES, Mega Drive)



Andreas Knauf

Aggressive Metal-Riffs dröhnen aus dem MAN!AC-Büro. Hat Armin ein paar Kumples mitgebracht? Übt Olli mit seinen "Trashcan Trashers" im DTP-Netzwerk? Alles falsch, denn Anzeigenboß und Co-Geschäftsführer Andreas ist ganz allein: Mit Sentenced neuem Album "Amok" aus dem Macintosh-CD-ROM erhalten seine Rechnungen und Mahnschreiben den letzten Pfiff.

Andreas spielt:

1. Ridge Racer (Playstation)
2. Toh Shin Den (Playstation)
3. Virtua Fighter (Saturn)



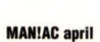


Armin Medic

Armin taucht auf, wenn die MAN!AC-Chefredaktion ihn schon als verschollen abgeschrieben hat, wurschtelt ein paar Nächte mit Playstation und Quadra-Macs und ist bereits wieder verschwunden, wenn Martin am Montag die Büros aufschließt. Lediglich eine leere Würstchendose und ein seltsamer Geruch künden von der vollzogenen Wochenend-Arbeit des rappenden Schweizers.

Armin spielt:

1. Cybersled (Playstation)
2. Super Street Fighter 2 Turbo (3DO)
3. Mike Tyson's Punch-Out (NES)



Entwickler: Sega

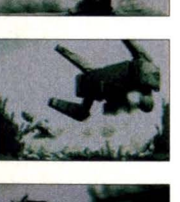
Metal Head





Was tu' ich, was laß ich: Kommt es zum Kampf Mech gegen Mech, verwandelt sich das übersichtliche Display in ein Chaos aus Geschossen, Explosionen und Anzeigetafeln.

"Wir müssen alle sterben": Die Gefahren der Zukunft werden Euch vor Spielbeginn anhand einer Bilderserie erzählt, die direkt in die Vorgeschichte mündet.







Die Entwicklung der Kampf-Mechs bereitet den Menschen des 21. Jahrhunderts nichts als Probleme. Nun drohen die Terroristen mit Stahl-Kriegern sogar die Hauptstadt zu verwüsten. Als Top-Roboter-Pilot ist es Eure Aufgabe, die Widerborste zu beseitigen und den Frieden wiederherzustellen.

Mit Eurem Mech werdet Ihr in verschiedenen Stadtteilen abgesetzt, um dort Aufräum-Missionen zu bestehen. Doch Ihr seid nicht allein im Kampf gegen den Feind: Hält es Euer Kommandant für notwendig, schickt er eine Schwadron Bomber - daß dabei auch Euer Leben auf dem Spiel steht, ist dem entschlossenen Vorgesetzten egal. Euch bleibt in einem solchen Fall nur die panische Flucht. Die meiste Zeit zuckelt Ihr jedoch allein durch die 3D-Welt: Euer zoomender Radar zeigt Euch die Standorte feindlicher Einheiten, mit prasselnden MG`s, zielsuchenden Raketen und Laser-Feuer durchlöchert Ihr die Mechs, Panzer, Kleinfahrzeuge und Science-fiction-Hubschrauber. Die Stadt-Teile sind wie ein Karomuster aufgebaut; Schutz bieten nur die Ecken der Wolkenkratzer. Im der letzten Teil-Mission steht Euch jeweils eine stämmige Kriegsmaschinerie gegenüber, die Ihr nach hartem Raketen-Gefecht in ihre Polygone zerlegt. Ab der zweiten Mission könnt Ihr im Army-Ersatzteillager Eure Grundausrüstung, Raketen-Werfer und das MG, durch fortschrittlichere Waffen ersetzten. Mit der entsprechenden Punktzahl ersteht Ihr Laser-Kano-

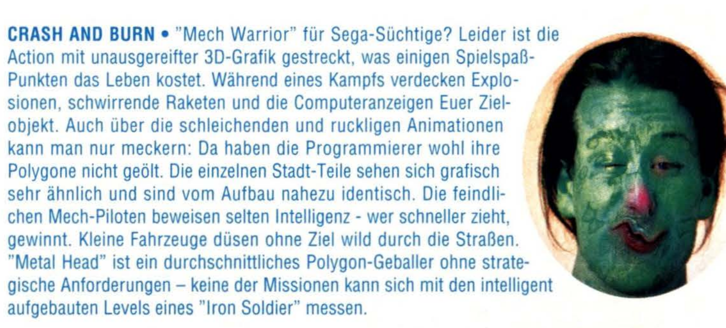


nen, Minen und durchschlagkräftigere Schnellfeuer-Waffen, außerdem mit Geschwindigkeits-Boostern und Rüstungs-Verstärkern. Schlägt Euer Auftrag fehl, habt Ihr die Möglichkeit, im ersten Teil der Mission noch einmal zu beginnen.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA 32X
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	76%
SOUND	70 %
SPIELSPASS	67%

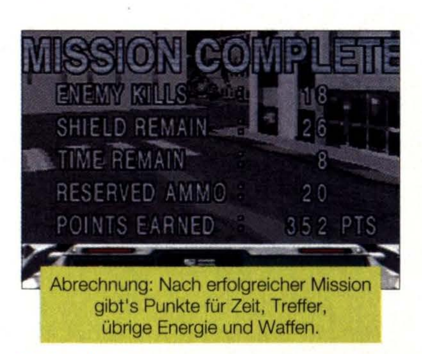
Auf Dauer öde 3D-Mech-Schlacht mit überfülltem Bildschirm-Chaos und eintönigem "Alles wegballern"-Spielablauf.



CRASH AND BURN • "Mech Warrior" für Sega-Süchtige? Leider ist die Action mit unausgereifter 3D-Grafik gestreckt, was einigen Spielspaß-Punkten das Leben kostet. Während eines Kampfs verdecken Explosionen, schwirrende Raketen und die Computeranzeigen Euer Zielobjekt. Auch über die schleichenden und rucklігen Animationen kann man nur meckern: Da haben die Programmierer wohl ihre Polygone nicht geölt. Die einzelnen Stadt-Teile sehen sich grafisch sehr ähnlich und sind vom Aufbau nahezu identisch. Die feindlichen Mech-Piloten beweisen selten Intelligenz - wer schneller zieht, gewinnt. Kleine Fahrzeuge düsen ohne Ziel wild durch die Straßen. "Metal Head" ist ein durchschnittliches Polygon-Geballer ohne strategische Anforderungen – keine der Missionen kann sich mit den intelligent aufgebauten Levels eines "Iron Soldier" messen.



Im Standbild erscheint Euch der Mech noch ganz ansehnlich: Setzt er sich in Bewegung, bebt der Bildschirm vor Ruckelei.



Abrechnung: Nach erfolgreicher Mission gibt's Punkte für Zeit, Treffer, übrige Energie und Waffen.



Euer Chef hält seine Rede: Trotz der vielfältigen Instruktionen müßt Ihr nur alle Gegner wegblasen.



Jetzt wird der Not-Groschen ausgepackt: Im Waffengeschäft ersteht Ihr die schnellsten MGs und heißesten Laser.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Natsume, Japan

Pocky & Rocky 2

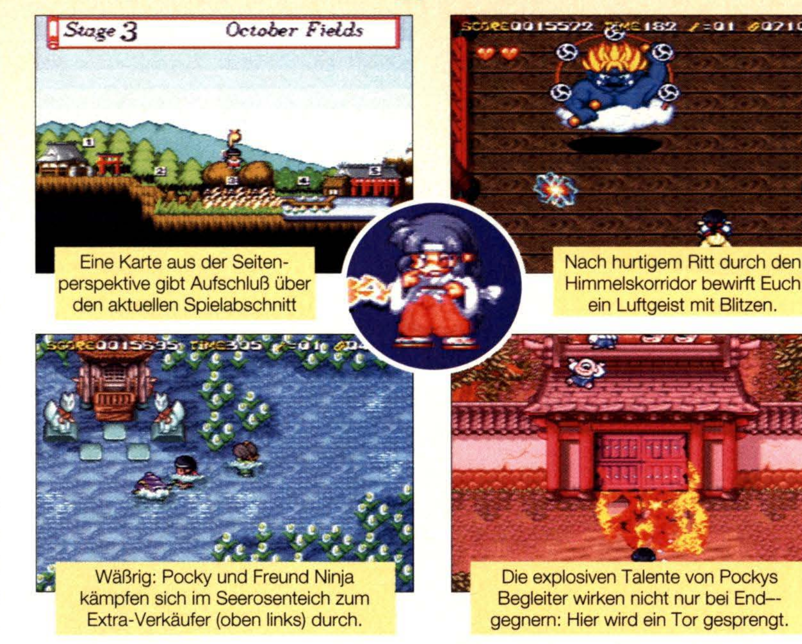
SN

Wieder ballern sich Waschbär Rocky und seine raffzähnige Freundin Pocky durch ein Action-Abenteuer der japanischen Niedlich-Schule. Auf der Suche nach der Mond-Prinzessin durchstöbert Ihr aus der Vogelperspektive fernöstliche Märchenwelten. Die in alle Himmelsrichtungen scrollenden Level gewähren Euch unbegrenzte Bewegungsfreiheit: Wie in einem Adventure werden bereits besuchte Orte ohne Einschränkung erneut aufgesucht.

Mußte sich Pocky im ersten Teil ausschließlich auf ihren rundlichen Kumpan verlassen, bekommt das Duo in der Fortsetzung Verstärkung: Findet das spezielle Extra (nach der Begleiterwahl gleich am Abschnittsanfang) und Ihr könnt einen neuen Mitstreiter wählen. Ihr wartet, bis die funkelnde Scheibe das Bildnis Eures Wunschcharakters zeigt und sammelt das Kleinod auf. Daraufhin macht sich ungestüm ein Ninja, ein vierschrötiger Bombenwerfer oder ein unterwegs aufgelesener Neuzugang. an Eurer Seite breit. Jeder Helfer stellt seine speziellen Fähigkeiten in Eure Dienste: Jagt Bomber-Bob ganze Sprite-Heerscharen in den Pixel-Himmel, wirft der zivilisiertere Ninja dezent mit Shuriken um sich und Euch befördert ein staksiger Piepmatz per Hüpfstock über das Schlachtfeld.

Gerät das Kreaturenchaos trotz magischer Wurfkarten, eines Nahkampfzauberstabes und schlagkräftiger Begleiter außer Kontrolle, greift Ihr zur Radikallösung: Ihr schnappt Euren verdutzten Freund und werft Ihn den Gegnern an den Deckel. Die folgende Detonation bringt Feindesscharen und dicke Obermotze ins Schwitzen und fegt unpassierbare Tore mühelos hinweg. Werdet Ihr Pockys Unschulds-Visage überdrüssig, laßt Ihr sie durch einen Zauber verschwinden und Ihren Mitstreiter im Alleingang gegen die nahende Monsterflut antreten.

Vor brenzligen Situationen kehrt Ihr im nächsten Extra-Laden ein und rüstet auf: Truhenschlüssel, Kleidung und Power-Ups sind ebenso unentbehrlich wie die Notiz des Paßwortes.



Eine Karte aus der Seitenperspektive gibt Aufschluß über den aktuellen Spielabschnitt

Nach hurtigem Ritt durch den Himmelskorridor bewirft Euch ein Luftgeist mit Blitzen.

Wäßrig: Pocky und Freund Ninja kämpfen sich im Seerosenteich zum Extra-Verkäufer (oben links) durch.

Die explosiven Talente von Pockys Begleiter wirken nicht nur bei Endgegnern: Hier wird ein Tor gesprengt.



Rüstung: Verbessert Pockys Verteidigungsstatus um drei Stufen.



Bonusleben: Verhindert ein schnelles "Game Over" im Obermotz-Gefecht.



Hasenohren: Lebensversicherung für die schönheitsbewußte Dame.



Schlüssel: Offenbart neugierigen Mädchen nützliche Truheninhalte.



Power Up: Verstärkt die Schadenswirkung von Pockys Sutra-Karten.



TEAMWORK • ...wird in "Pocky & Rocky 2" groß geschrieben. Wählt Ihr einen falschen Begleiter spürt Ihr bald fatale Folgen: Der schwerfällige Bomber-Bob eignet sich beispielsweise nur für Endgegner-Konflikte. Steht er einer Monsterschar gegenüber, stolpert er träge in die feindlichen Reihen und bombt sich einem düsteren Schicksal entgegen. Die Wahl pfiffiger Begleiter erhellt die muffigen Wälder und Gewölbe der konventionellen Ballerorgie mit Innovation. Leider hat sich der Charme des Zwei-Spieler-Modus verkrümelt: Wo Pocky und Rocky sich einst gemeinsam durchballerten, bleibt dem Mitspieler heute nur die Übernahme der kurzlebigen Begleiterrolle. Dynamische asiatische Musik-Themen, liebevolle Grafiken sowie abwechslungsreiche Gegnerhorden entschädigen jedoch für diesen Verlust und begeistern nicht nur Action-Spieler.



Der paradiesische Schein trügt: Die harmlosen Baumstümpfe erwachen zum Leben und fallen gierig über Euch her.



HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	75 %
SOUND	76 %
SPIELSPASS	75 %

Ideal für Anime-Begeisterte: Kurzweiliges Action-Vergnügen mit goldigen Charakteren und umfangreichen Leveln.

Andere Versionen

Entwickler: Papyrus, USA. Nach einem PC-Original von Access Software, USA • **Produzent:** Scott Duckett • **Programmierung:** Lisa Harlow-Patacchiola, Mike Newhall • **Grafik:** Doug McCartney, Brian Mahony, Charles Bandes

Links

Wer hätte das gedacht: Die legendäre Golfsimulation für PCs erblüht im Glanz der Mega-CD-Hardware. Zur Einstimmung wurde der 18-Loch-Kurs Torrey Pines via Hubschrauber abgefilmt. Nach dem Sightseeing geht's zum Abschlag: Ihr bedenkt Windstärke und Bodenbeschaffenheit, sucht den passenden Schläger und legt via Doppelklick die Schlag-Power fest. Könnt Ihr den Energiebalken nicht punktgenau stoppen, driftet der Ball seitlich ab. "Links" hält Euch die Option auf neue Kurs-CDs offen, zeigt die jeweiligen Bahnen aus der Vogelperspektive und kommentiert Eure Aktionen mit der Stimme des amerikanischen Golf-Experten Ben Wright. Nach jedem Schlag wird die 3D-Grafik neu aufgebaut und zeigt das Geschehen aus der Sicht einer Kamera hinter dem Golfer. Sämtliche natürlichen Hindernisse (u.a. Bäume, Sandbunker und Gewässer) sorgen auch bei "Links" für Aufregung.

ab 6 Jahren

HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	82 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	84 %

Prächtige Golfsimulation mit sämtlichen Optionen und schmucker Grafik. Spielerisch kaum Unterschiede zum PC-Vorbild.

Während der Helikopter über die 18 Bahnen gleitet, erläutern redegewandte Golf-Fachleute die kniffligsten Stellen.







Die rot-gelbe Markierung zeigt die Schlagrichtung und die Entfernung zum Standpunkt des Stabes an.

HOLE IN ONE • Was für eine aufwendige Produktion: Die Full-Motion-Video-Szenen stimmen ideal auf die bevorstehende Golf-Tour ein, Sprachausgabe und Präsentation lassen keinerlei Kritik zu. Insbesondere die clevere Benutzerführung spricht für "Links": Man kann beinahe alles machen und verliert sich zu keiner Zeit im Menü-Dschungel. Die preisgekrönte Steuerung wurde kompromißlos vom PC-Original übernommen, selbst die Grafik sieht für Mega-CD-Verhältnisse erfreulich detailliert aus. Anfänger werden nicht über-, Profis zu keiner Zeit unterfordert.

Andere Versionen
Keine Videospiel-Umsetzungen angekündigt. Für PC-CD-ROM erscheint in Kürze "Links 386 CD".



Entwickler: Hudson Soft, Japan

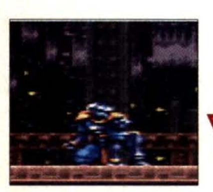
Hagane

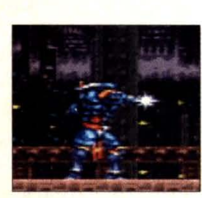


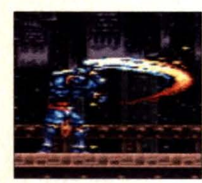


Ob Drehsprung, Waffenwechsel, Flammenkick oder Flik-Flak – Hagane protzt mit seiner Bewegungsvielfalt.







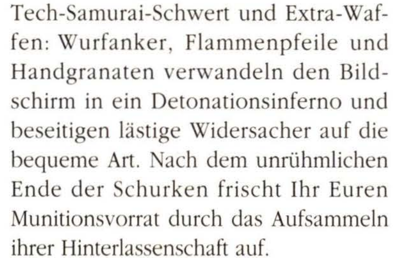












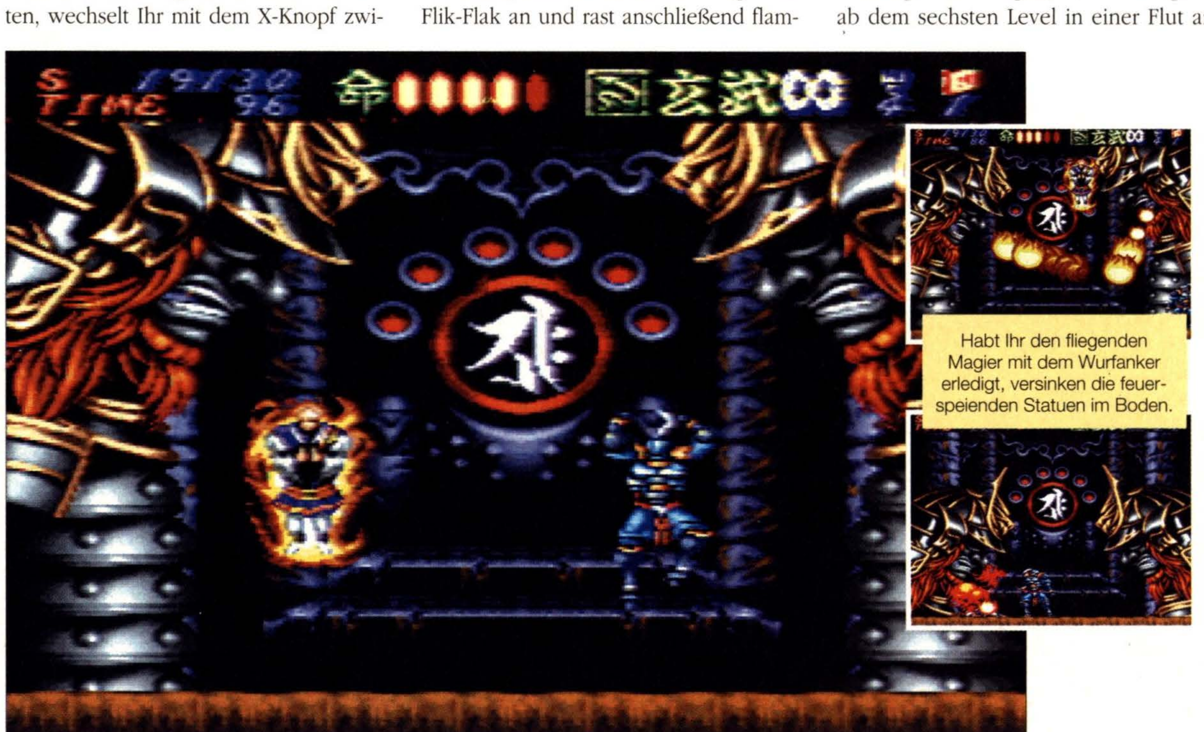
Um einen Abgrund zu überqueren, hopst Ihr dem Gegner auf den Deckel.

Nach dem Rezitieren einer Zauberformel (o… dreiköpfiges Monstrum (Mitte). Mit Fernk…

"In der Zeit der Dunkelheit öffnet sich die Pforte zum Armaggedon." Mit diesem beunruhigenden Gedanken im mechanischen Hinterkopf rüstet sich der Roboter Hagane zum Feldzug. Unter metallischem Getöse zieht der künstliche Samurai in die Schlacht und lehrt seine Gegner mit Katana und High-Tech-Ausrüstung das Fürchten. Wollt Ihr den Gegner auf Distanz halten, wechselt Ihr mit dem X-Knopf zwischen High-Tech-Samurai-Schwert und Extra-Waffen: Wurfanker, Flammenpfeile und Handgranaten verwandeln den Bildschirm in ein Detonationsinferno und beseitigen lästige Widersacher auf die bequeme Art. Nach dem unrühmlichen Ende der Schurken frischt Ihr Euren Munitionsvorrat durch das Aufsammeln ihrer Hinterlassenschaft auf.

Wollt Ihr Eure Gegner formschön massakrieren, setzt Ihr zu einem eleganten Flik-Flak an und rast anschließend flammenlodernd durch die feindlichen Reihen. Um einen nichtsahnenden Fiesling aus dem Hinterhalt zu erledigen, hüpft Ihr Eurem Wunschziel mit einem Feuerkick auf's Haupt.

Lassen sich die ersten fünf Abschnitte noch mit konventionellem Schwertschwingen bewältigen, versinkt Hagane ab dem sechsten Level in einer Flut an



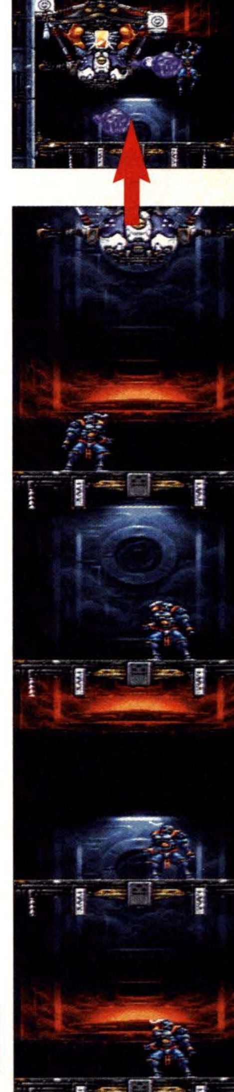
Habt Ihr den fliegenden Magier mit dem Wurfanker erledigt, versinken die feuerspeienden Statuen im Boden.



Dieser Boss ist nur im Zentrum zwischen den kreisenden Plattformen verwundbar.

(oben links) verwandelt sich der Magier in ein
rnkampfwaffen verpaßt Ihr ihm Kopfnüsse.

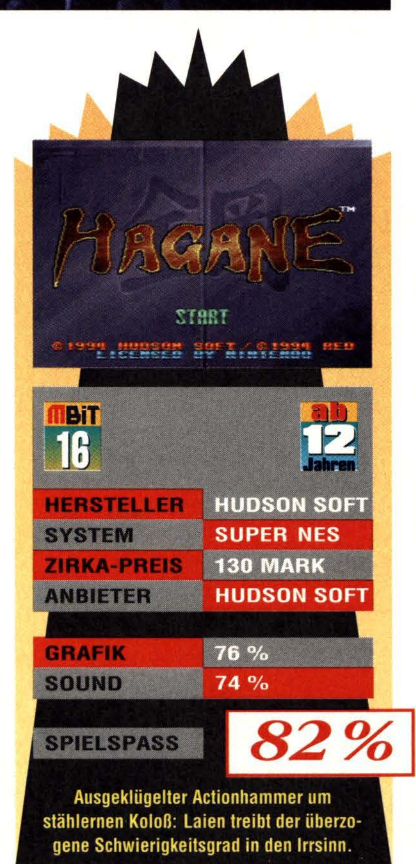
Im Kampf gegen den zweiten Obermotz erschwert Euch die Enge eines Aufzugsschachtes Ausweichmanöver.



kniffligen Herausforderungen und zieht sämtliche Special-Register: Nach Gefechten gegen fliegende Truppentransporter, einer Hetzjagd über explodierende Brücken und dem Kampf gegen eine Horde Halbgötter, irrt Ihr in einem riesigen Gebäudekomplex über verzwickte Plattformgruppierungen. Ihr schleicht an arglistigen Fallen wie schwebenden Metallröhren vorbei, wirbelt als fliegendes Rad von Plattform zu Plattform oder erklimmt durch einen seitlichen Mauerabsprung in klassischer "Shinobi"-Manier muffige Schächte.

Auf Paßwörter und Rücksetzpunkte verzichtet der Roboterpilot.

STAHLHART • Kaum habe ich das Eprom im Modulschacht verschwinden lassen, werde ich von den düsteren Depressionen einer vermurksten Zukunft heimgesucht: Robot-Streiter Hagane tummelt sich vor einer finsteren High-Tech-Kulisse im fernöstlichen Gewand, während ich mich vom baßlastigen Depro-Soundtrack und wummernden Explosionen einlullen lasse. Nach Anschluß an die Stereo-Anlage lasse ich meine Finger zum Lautstärke-Regler fliegen... Doch schließlich kehrt nach dem Technik-Rausch mit meinen Nachbarn auch meine Objektivität zurück: Zu meiner Begeisterung über die melancholische Farbwahl und genial verzwickte Drehsprungorgien gesellt sich nun der Ärger über den Schwierigkeitsgrad: Nur gut durchtrainierte Action-Profis reizen die vielfältige Steuerung an riesigen Endgegnern und verschachtelten Levelkonstrukten aus.



HERSTELLER	HUDSON SOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	HUDSON SOFT
GRAFIK	76 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	82 %

Ausgeklügelter Actionhammer um stählernen Koloß: Laien treibt der überzogene Schwierigkeitsgrad in den Irrsinn.



Mit dem Drehsprung überquert Ihr nicht nur Abgründe, sondern springt auch seitlich von Wänden ab.

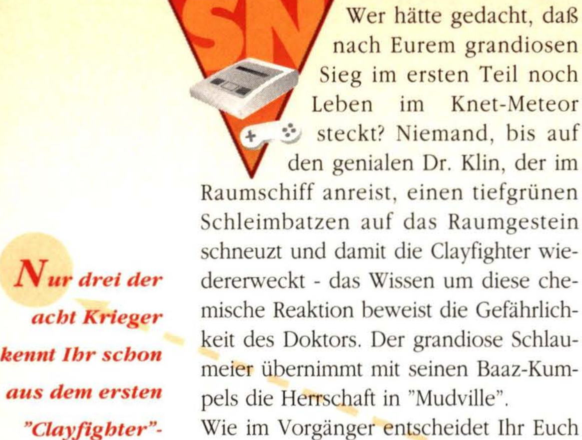


Gigantisch: Der Truppentransporter ballert aus allen Rohren und läßt aus den runden Schotten Soldaten auf Euch los.

Andere Versionen
Derzeit sind keinerlei Umsetzungen geplant.

Produzent: Jeremy Airey • Design: Rodney Relosa • Programmierung: Eric Hart • Grafik: Brian Giberson, Cheryl Austin u.a. • Sound: Ken Allen, Gregory R. Allen, Charles Deenen & Larry Peacock

Clayfighter 2



Wer hätte gedacht, daß nach Eurem grandiosen Sieg im ersten Teil noch Leben im Knet-Meteor steckt? Niemand, bis auf den genialen Dr. Klin, der im Raumschiff anreist, einen tiefgrünen Schleimbatzen auf das Raumgestein schneuzt und damit die Clayfighter wiedererweckt - das Wissen um diese chemische Reaktion beweist die Gefährlichkeit des Doktors. Der grandiose Schlaumeier übernimmt mit seinen Baaz-Kumpels die Herrschaft in "Mudville".

Nur drei der acht Krieger kennt Ihr schon aus dem ersten "Clayfighter"-Teil.

Wie im Vorgänger entscheidet Ihr Euch für einen von acht schrägen **Schlägern**, und Ihr zieht auf einer fiktiven Insel herum, um die hinterhältigen Spielzeug-Biester auf ihrem eigenen Territorium zu Brei zu schlagen. Jede der ausgeflippten Figuren besitzt zwei bis drei Spezialschläge und verfügt über spezielle körperliche Eigenschaften. Im Handbuch wird Euch nur je eine Spezialattacke verraten, die restlichen müßt Ihr selbst herausfinden. Der Hasen-Terminator Hoppy wirft mit Karotten um sich und besticht durch seine gekonnten Abwehrschläge, "The"-Blob bespuckt seine Gegner mit giftigem Schleim und bietet ausgefallene Angriffsmöglichkeiten. Ist das Eiland in Eurer Hand, stellt sich der "absolut verrückte Professor Dr. Klin", wie auf seinem Doktoren-Kittel zu lesen ist, zum finalen Duell. Erst wenn Ihr ihn besiegt, habt, kehrt der Frieden in die Welt von "Mudville" zurück.

Bei "Clayfighter 2: Judgment Clay" setzten die Programmierer auf leistungsfähige Grafik- und Soundroutinen: Mehrere bunte Grafikebenen liegen übereinandere, so daß Eure Wabbelmonster auch hinter verbogenen Palmen und wachsigem Stacheldraht kämpfen dürfen. Digi-Kampfschrei und Eastern-typische Schlaggeräusche geben der Knet-Schlacht einen knallharten Prügel-Touch. Die Hintergrundmusik ist wesentlich flippiger komponiert als im ersten Teil und unterstützt das chaotische Aussehen der Krieger. Mögen die Spiele beginnen!



Auf der ganzen Insel müßt Ihr die bösartigen Torfköpfe verdreschen, um den widerlichen Dr. Kiln zu bekämpfen.

Unübersichtlich: In vielen Kämpfen heben sich die Krieger nicht von der Arena ab oder werden von ihr verdeckt.

NEUE TECHNIK, ALTES SPIEL • Die beeindruckende Grafik und die zahlreich eingesetzten Digi-Sounds lassen im ersten Augenblick auf ein komplett überarbeitetes Spiel hoffen, doch bei Kampfbeginn holt Euch das Modul wieder in die Realität zurück: Wie im ersten Teil nagt die schlampige Kollisionsabfrage am Spielspaß. Die bunte Grafik macht das Kampfgeschehen vor bestimmten Hintergründen verwirrend. Einige Krieger, wie zum Beispiel Mr. Frosty, verschwinden vor ihrer Landschaft. Die malerische, jedoch manchmal hinderliche Grafikebene im Vordergrund ist im Notfall abschaltbar. Die ulkigen Animationen und die starken Sounds schließen jedoch die Lücke wieder. Mir macht "Clayfighter 2" ebensoviel Spaß wie der Vorgänger, optisch und akustisch klatscht "Clayfighter 2" seinen Vorgänger mit Leichtigkeit an die Wand.





Eure Gegner verhalten sich, wie es dem Zufallsgenerator beliebt: Mal könnt Ihr einfach auf sie einschlagen, ohne daß sie sich wehren, mal verprügeln sie Euch nach Strich und Faden.



HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	INTERPLAY
GRAFIK	80 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	70%

Tolle Grafik und pompöse Digi-Sounds täuschen nicht über ungenaue Sprite-Kollision und unfaire Gegner hinweg.

Andere Versionen
–

Entwickler: Nintendo

Wario's Woods

SN

Laßt Euch von der kindlichen Aufmachung nicht täuschen: Hinter "Wario's Woods" verbirgt sich ein teuflisch verwirrendes Puzzlespiel in "Columns"-Tradition. Wie gewöhnlich fallen verschiedenfarbige Spielsteine von oben in einen Zylinder. Ihr steuert diesmal jedoch nicht die purzelnden Klötzchen, sondern lenkt Pilzkopf Toad, der am Boden des Zylinders herumstolziert. Er kann die Spielsteine verschieben, wegkicken, umstapeln und transportieren. Bringt er so drei gleichfarbige Symbole nebeneinander, aufeinander oder in diagonaler Reihe, verpuffen diese. Achtet bitte darauf, daß von jeder Farbe zwei unterschiedliche Spielsteine auftauchen, die sich nicht beliebig kombinieren lassen.

Ihr spielt gegen einen Freund, habt unterschiedlich starke Computergegner zur Wahl und entscheidet Euch zwischen mehreren Spielmodi.

Muster von Galaxy, München. Tel.: 089/7605151

8 MBIT · ab 6 Jahren

HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	43 %
SOUND	52 %
SPIELSPASS	73 %

Eigenständige "Columns"-Variante mit komplizierter Steuerung. Interessant für Puzzle-Profis, Newcomer blicken schwerlich durch.

Das nächste Tüftelspiel aus dem Hause Nintendo ist "Kirby's Avalanche", die Super-Nintendo-Version von "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" (Mega Drive), das in Japan als "Pyo Pyo" bekannt ist.


Toad stapelt hoch: Problemlos transportiert der Winzling vier Spielsteine (links).

VERWIRREND • "Wario's Woods" ist definitiv stressiger und komplizierter als "Tetris" oder "Columns". Bis man die vielen Bewegungs- und Transportmöglichkeiten von Toad verinnerlicht hat, dauert's ein paar Stunden. Das verspricht zwar eine gewisse Langzeitmotivation, hält jedoch Just-for-Fun-Hochstapler vom Kauf ab. Anspruchsvolle Tüftler sind bei "Wario's Woods" besser aufgehoben. Grafik und Sound spielen bei den Geschicklichkeits-Knobeleien traditionell keine Rolle: Wundert Euch also nicht über die simple Spielstein-Optik.

Andere Versionen
Es gibt eine weitgehend identische Version fürs NES, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Iguana Entertainment, USA

NFL Quarterback Club

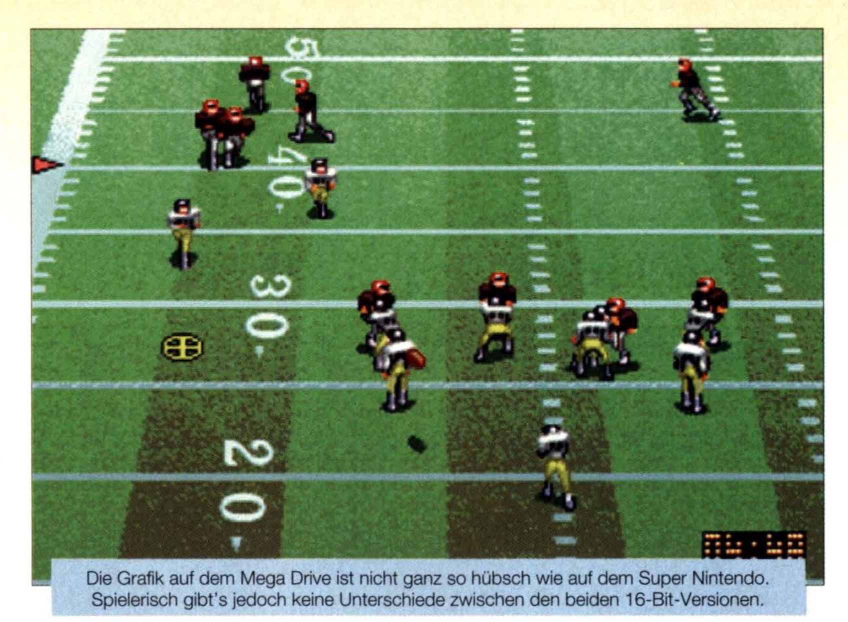
SN MD

Gut ein Jahr ist seit dem ursprünglich anvisierten **Veröffentlichungstermin** vergangen – jetzt haben die Mitglieder des Quarterback Clubs doch noch den Sprung aufs Modul geschafft.

Mit dem NFL-Team Eurer Wahl bestreitet Ihr eine 16-Match-Saison oder nur die Playoffs, spielt den Probowl mit den besten Mannschaften aus AFC und NFC oder Freundschafts-Matches. Sowohl Playcalling mit Formationen und Spielzügen in Fenstern, als auch Spielperspektive sind wie bei der "Madden"-Serie von Electronic Arts präsentiert. Auch im Spielablauf und bei der Steuerung sind Parallelen erkennbar. Daneben gibt's vier Tests für angehende Quarterbacks: In den verschiedenen Einzelwettbewerben testet Ihr allein oder mit mehreren Freunden Euer Können in den Disziplinen Wurfkraft, Wurfgenauigkeit oder Bewegungsgeschicklichkeit und wählt dabei aus den 19 QB-Club-Mitglieder. Altmeister wie Warren Moon oder Jim Kelly stehen genauso zur Verfügung wie aufgehende Sterne vom Kaliber eines Drew Bledsoe.

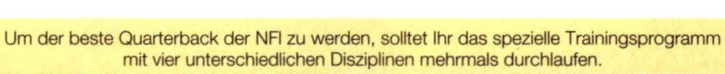
In der letzten Sektion spielt Ihr 30 Situationen aus der NFL-Geschichte zu Ende: In authentischen Konstellationen müßt Ihr unmögliche Comebacks schaffen oder verhindern, die Ergebnisse von Superbowls verändern und die Bills vielleicht endlich zu Champions machen. Ein witziger Gag ist das NFL-Endspiel der Zukunft: Mit diversen Regeländerungen führt Ihr die Jacksonville Jaguars und die Carolina Panthers ins Feld.

Treue Leser erinnern sich an unseren Preview in MAN!AC 12/93. Acclaim tauschte Entwickler Park Place Productions (war u.a. auch für das erste "John Madden" verantwortlich) inzwischen gegen Iguana Entertainment, die mit "NBA Jam" bereits Sportspielerfahrung gesammelt haben.

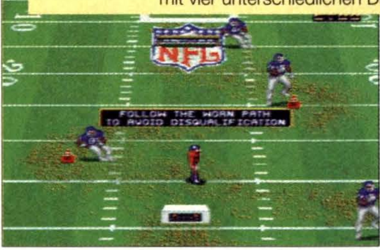


Die Grafik auf dem Mega Drive ist nicht ganz so hübsch wie auf dem Super Nintendo. Spielerisch gibt's jedoch keine Unterschiede zwischen den beiden 16-Bit-Versionen.

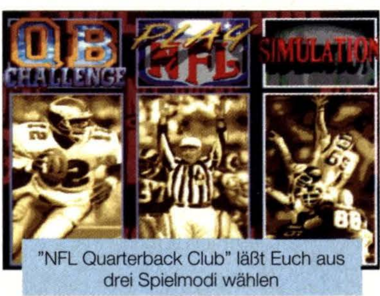
TOUCHDOWN • Madden-Fans werden sich bei "NFL Quarterback Club" sofort heimisch fühlen: Der Spielverlauf ist recht ähnlich und sehr durchdacht. Steuerung und Spielgeschwindigkeit fehlt es aber an der Balance – zu unberechenbar schnell oder langsam sind ab und zu Aktionen desselben Spielers. Die verschiedenen "Quarterback"-Wettbewerbe erweisen sich als nette Zugabe, sind aber spielerisch so gut wie überflüssig. Dafür werden Solisten viel Spaß an den vorgegebenen Spielsituationen der NFL-Geschichte haben, die eine große Herausforderung bieten. Die beiden Versionen auf Mega Drive und Super Nintendo unterscheiden sich kaum, glänzen mit luxuriöser Aufmachung und solidem Spiel – "NFL Quarterback Club" ist eine prima Alternative zu den Madden-Modulen. Insbesondere aus dem Super NES dürfte die Acclaim-Produktion eine Menge Fans finden.



Um der beste Quarterback der NFl zu werden, solltet Ihr das spezielle Trainingsprogramm mit vier unterschiedlichen Disziplinen mehrmals durchlaufen.







"NFL Quarterback Club" läßt Euch aus drei Spielmodi wählen



Nur Profis blicken durch: Ohne die taktischen Marschrouten könnt Ihr keinen Blumentopf gewinnen.



MBIT 24 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	LJN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	72 %
SOUND	46 %
SPIELSPASS	82 %

Prima Alternative zur Madden-Serie: Gute Spielbarkeit und viele Ideen bei Präsentation und Features.



MBIT 24 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	LJN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	73 %
SOUND	47 %
SPIELSPASS	82%

Spielerisch nicht ganz ausbalanciert, ansonsten sehr gut und auf dem Super NES besser als die aktuelle Konkurrenz.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine anderen Versionen geplant. Es ist jedoch anzunehmen, daß demnächst Updates für die 32-Bit-Konsolen Saturn und Playstation erscheinen.

Entwickler: Flashpoint Productions

Golf Magazine 36 Great Holes



36 idyllische Bahnen hat Fred Couples für Euch ausgesucht. Viele sind am Meer gelegen, andere weisen eine prächtige Komposition aus Seen, Sand und Bäumen auf.

Unten seht Ihr vier der 36 Bahnen, die "Golf Magazine 36 Great Holes" bietet. Jedes Loch könnt Ihr direkt anwählen und bespielen.



Anscheinend kommt die 32X-Software immer in Schüben: Erst gibt's "Virtua Racing Deluxe", "Doom" und "Star Wars", Monate später "Space Harrier" und "Afterburner" und nach einer erneuten Verschnaufpause "Metal Head", "Motocross" und "36 Great Holes". Die Golfsimulation wurde in Zusammenarbeit mit Golfpro Fred Couples und der amerikanischen Fachzeitschrift "Golf Magazin" erstellt. Für Euch haben sich die Experten **36 wunderschöne Bahnen** von den berühmtesten Golfplätzen der Welt ausgesucht.
Die Traum-Löcher könnt Ihr in einem seriösen Turnier bespielen, in Stroke- und Match-Play sowie einer Handvoll anderer Spielmodi genießen oder als Übungsbahnen mißbrauchen. Das Teilnehmerfeld läßt acht Golfer zu, die wahlweise vom Computer oder Euren Kumpeln befehligt werden. Männer, Frauen, grüne Hemden, lila Hosen, schwarz oder weiß: Ihr legt das Outfit fest und speichert es auf die Batterie. Auch den aktuellen Spielstand und die coolsten Schläge lassen sich auf dem Modul für die Nachwelt sichern.
Rund drei Viertel des Bildschirms wird vom Spielfeld eingenommen, das traditionell aus der 3D-Sicht (Kamera hinter dem Spieler) zu sehen ist. Nach jedem Schlag wird das Szenario relativ schnell neu aufgebaut. Eingeblendete Fenster zeigen eine Übersicht aus der Vogelperspektive (kurz vor dem Schlag) und die letzten Sekunden des Ballfluges. Am unteren Bildschirmrand sind die wichtigsten Daten nüchtern aufbereitet, weitere Statistiken werden auf Knopfdruck preisgegeben. Die Steuerung richtet sich nach Doppelklick-Prinzip: Der erste Knopfdruck regelt die Schlagstärke, ein präziser Zweitdruck garantiert das ordnungsgemäße Flugverhalten ohne Abdrift-Neigung.
Gelegentlich kommentiert das Spiel Eure Aktionen in gut verständlicher Sprachausgabe, dafür gibt's kaum musikalisches Ambiente.







HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA 32X
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	78 %
SOUND	43 %

SPIELSPASS	78 %

Ausgereifte Golfsimulation mit allen wichtigen Features. Man merkt aber nicht, daß die 32X-Zusatzchips genutzt werden.

STATUS QUO • In dieser Ausgabe locken gleich zwei Golfsimulationen fürs Mega Drive. Allerdings verlangen beide nach Zusatzhardware: Virgins "Links" schlummert auf CD, Segas "36 Greatest Holes" läuft nur mit 32X-Adapter. Im direkten Vergleich schneidet "Links" besser ab: Die Präsentation ist dank CD deutlich aufwendiger, die Benutzerführung liebevoller und das ganze Spiel wirkt etwas durchgestylter. Dagegen bietet das 32X-Modul ein größeres Sichtfenster, jedoch keine bessere Grafik. Wozu die Programmierer die 32X-Hardware benötigen, ist mir ein Rätsel. Diese Kritik soll aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß "36 Great Holes" ein ausgezeichnetes Golfspiel mit allen nötigen Optionen, intelligenter Doppelklick-Steuerung und smarter Sprachausgabe ist. Sega-Golfer mit dem nötigen Equipment dürfen bedenkenlos zugreifen.



Kurz nach dem Abschlag seht Ihr bereits in dem rechten oberen Fenster, daß der Ball im Sand landet.



Euren Privat-Golfer könnt Ihr nach Belieben einkleiden und die Kreation danach auf die Batterie speichern.



Das Gitternetz zeigt die geringe Auflösung des Mega Drive, die auch mit der 32X-Hardware nicht aufgepeppt wird.



Keine leichte Aufgabe, den Ball wieder auf den Fairway zu bugsieren. Die Karte rechts oben hilft bei der Orientierung.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.

Original-Design: Sensible Software (Chris Yates, Jon Hare) • **Programmierung (Super NES):** Panel Comp • **Grafik:** Doug Townsley, Silicon Sketches (Super NES) • **Sound:** Richard Joseph, Allister Brimble • **Musik:** Jon Hare

Cannonfodder



Eisiger Einsatz: Eure Männer haben ein Schneefahrzeug gekapert.

Gleichzeitig mit dem Sega-"Cannonfodder" veröffentlicht Virgin eine identische Nintendo-Variante des superversiven Taktik-Gemetzels aus England.

Ihr steuert Euren maximal sechs köpfigen Trupp, indem Ihr mit dem Cursor einen Zielpunkt anklickt: Eure Soldaten spurten los, überqueren dabei mit einem Hüpfer Felsbrocken oder durchschwimmen einen Fluß. Später findet Ihr Fahrzeuge und einen Hubschrauber, mit dem Ihr schneller vorankommt und noch mehr Unheil anrichtet. Geballert wird ständig, habt Ihr Handgranaten und Raketen gefunden, könnt Ihr sogar Gebäude in Schutt und Asche legen. Sollte Euer Trupp aufgerieben werden, ruft Ihr die nächsten Freiwilligen in den Wehrdienst. Die Schlange der Rekruten vor Eurer Kaserne wächst dabei mit jeder erfolgreichen Mission. Ein gewitztes Action-Taktik-Gemisch, brutal und nicht ohne spielerische Längen. *wi*



HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	63 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	73%

Professionelle Umsetzung eines harten Actionspiel. Mit viel Feurzauber und einer Prise Taktik durch blutige Jetztzeit-Missionen.

Andere Versionen
Mega Drive-Version in MAN!AC 3/95 mit 73% getestet. Außerdem erhältlich für Atari Jaguar, CD32 und alle Computertypen. Keine weiteren Umsetzungen angekündigt.

Original-Design: Sensible Software (Chris Yates, Jon Hare) • **Programmierung (Jaguar):** The Dome

Cannonfodder



War has never been so much fun: Blutbad auch auf dem Jaguar.

Laut Verpackung ist die Jaguar-Version des englischen Pixel-Gemetzels ab 6 Jahren freigegeben. Doch keine Angst, auf dem Modul findet sich eine gewohnt blutige 1:1-Umsetzung, die lediglich akustisch etwas frischer klingt. Neben dem gesungenen Titel-Reggea, hört Ihr während der Missionen neue Hintergrundgeräusche. Wasser plätschert, Vögel kreischen und in bestimmten Winkeln bläst eine steife Brise. Darüber legen sich die vielstimmigen Todesschreie der Mini-Söldner. Drei weitere Details unterscheiden das Jaguar-Kanonenfutter von den Sega- und Nintendo-Versionen: Batterie statt Paßwort, bunte Zwischenbilder und eine etwas deutlichere Übersichtskarte. *wi*

HERSTELLER	ATARI/VIRGIN
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	63 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	73%

Linientreue Kriegsspiel-Umsetzung mit erweiterten Soundeffekten, Batterie und Reggea-Musik zur Einstimmung.



Andere Versionen
Mega Drive-Version in MAN!AC 3/95 mit 73% getestet. Außerdem erhältlich für Super Nintendo, CD32 und alle Computertypen. Keine weiteren Umsetzungen angekündigt.

Entwickler: Kemco, Japan

Top Gear 3000

SN

Das 24. Jahrhundert war keine besonders gute Epoche für die Menschheit: Bei der Kolonisation der Milchstraße ging noch alles glatt doch kurz darauf hat ein übereifriger Weltraum-Herrscher einen interstellaren Krieg angezettelt. Die Zivilisation wurde fast völlig ausgelöscht, ganze Rassen vernichtet und Planeten verwüstet. 500 Jahre später, im Jahr 2962, wacht das Galaktische Konglomerat Vereinter Planeten über die Geschicke der Menschheit. Die moderne BPS unterbindet jedwede gefährliche oder sittenwidrige Form der Unterhaltung – ein Jahrhundert der Langeweile bricht an. Nur die reichsten Menschen können es sich leisten, an den illegalen Autorennen teilzunehmen, die auf den zwölf Planeten des galaktischen Verbands stattfinden. Der "Top Gear 3000"-Wettbewerb ist die ultimative Herausforderung für Gasfuß-Könige und Spoiler-Fetischisten.

Als wohlbetuchter Führerschein-Neuling nehmt Ihr Platz in einem von vier unterschiedlichen Rennwagen, die Ihr via Menü nach Euren Bedürfnissen auf- und umrüstet. Ihr tunt Motor und Getriebe, zieht neue Reifen auf oder manipuliert Euren Turbo-Booster. Kassiert Ihr nach einem erfolgreichen Zieldurchlauf ein sattes Preisgeld, wird das natürlich auch gleich wieder in die Ausrüstung Eures Rennwagens gesteckt. Billiger kommt Euch der Rennspaß, wenn Ihr zusätzliche Boosts oder Credits vom Asphalt aufsammelt oder über spezielle **Reparatur**-Zonen heizt, die Euren Wagen wieder zusammenflicken. Bei "Top Gear 3000" können mittels des passenden Adapters bis zu vier PS-Proleten gleichzeitig antreten. Dabei wird das Bild aber nicht nur horizontal geteilt wie bei "Street Racer", statt dessen befinden sich links und rechts je zwei getrennte Fenster.

Mit knapp 300 km/h rauschen die Rennwagen über die Piste. Heutzutage würdet Ihr damit Euer Punktekonto in Flensburg hoffnungslos überziehen.

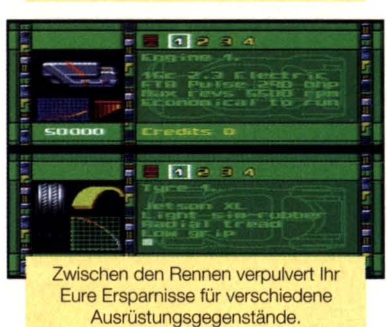
Heute werdet Ihr noch für den Einsatz Eurer Lichthupe angezeigt, im Jahr 2962 dürft Ihr die anderen Autos mit unterschiedlichen Waffensystemen verschrotten. Erwischt es Euren eigenen Sportwagen, leidet zwar die Panzerung, doch tauchen auf der Strecke farbige Zonen auf, auf denen Eure Kiste repariert bzw. die Energie wieder aufgeladen wird. Erreicht Ihr diese Zonen nicht rechtzeitig, "nimmt der Wagen das Tempo eines elektrischen Rollstuhls an", so die geschmackvoll formulierte Spielanleitung.

BABY AN BORD • Breitreifen, Spoiler, Ferrari-Design und rasante Beschleunigung – was will der Rennsportfan mehr? Zwar findet der Grand Prix nicht mehr auf der Erde statt, die Hintergründe erinnern trotzdem stark an gängige Rennspiel-Backgrounds – von der malerischen Bergkulisse bis zur ausgetrockneten Steppe. Euer Sportwagen steuert sich so leicht wie ein tiefgelegter Golf, rauscht aber trotzdem mit 300 Sachen über die Piste. Das Bremspedal könnt Ihr getrost ausbauen – selbst Steilkurven lassen sich mit Vollgas (und Boost) bezwingen. Rempelt Ihr einen Baum am Streckenrand, wirft's Euch meist auf die Strecke zurück, eine Kollision mit dem Gegner kostet ebenfalls nur wenige Meter. Selbst die sinnvollen Optionen und Aufrüstungsfeatures sowie das schnellen Renntempo täuschen nicht über den simplen Charakter des Spiels hinweg.


Im neuen "Top Gear" sind drei verschiedene Darstellungen möglich: Vollbild-Optik für Solisten...


...horizontaler Split-Screen, wenn sich zwei menschliche Rennfreaks duellieren...


...während bei drei oder vier Spielern jeder einen quadratischen Bildausschnitt zugewiesen bekommt.


Zwischen den Rennen verpulvert Ihr Eure Ersparnisse für verschiedene Ausrüstungsgegenstände.



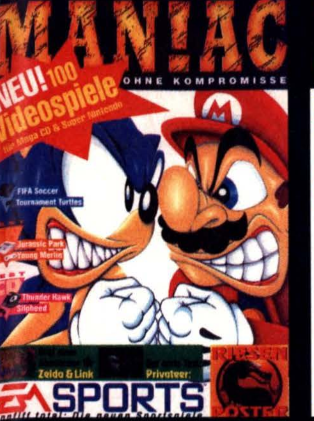
HERSTELLER	GREMLIN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI

GRAFIK	59 %
SOUND	56 %

SPIELSPASS 63 %

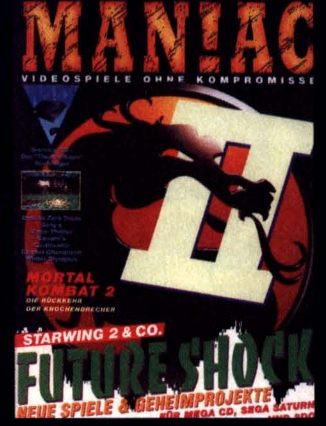
Leichtgängige Action-Raserei für Fans der "Top Gear"-Reihe. Im Vier-Spieler-Modus durchaus amüsant.

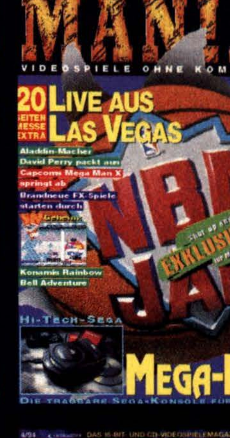
Andere Versionen
"Top Gear 2" (Super Nintendo): Test in MAN!AC 3/94, keine Umsetzung geplant











GEBT EUCH DEN WAHNSINN -JEDEN MONAT!





Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk auch noch bares Geld!

Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (spätestens drei Wochen vor Ablauf) schriftlich Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei:

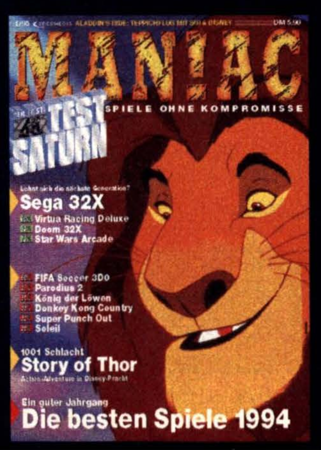
Cybermedia Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering















Entwickler: Vectordean, Millennium

Operation Starfish

SN

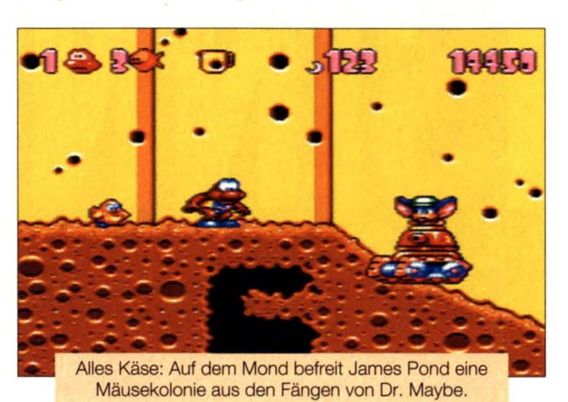
Auf einer schmucken Landkarte wählt Ihr den nächsten Level an. Oftmals habt Ihr die Wahl, welchen Weg Ihr einschlagen wollt und plant so Eure ganz persönliche Reiseroute.

Während Pierce Brosnam sein erstes Bond-Abenteuer dreht, erledigt das fischige Spion-Double bereits seinen dritten Job: "James Pond 3: Operation Starfish" führt unseren Held auf den Mond (besteht neuerdings aus Käse), wo Bösewicht Dr. Maybe ein paar tausend Mäuse zur Zwangsarbeit verdungen hat. Auf einer Übersichtskarte wählt Ihr die Level an, in denen typische Jump'n'Run-Talente gefordert sind. Pond flitzt so schnell wie "Sonic", sammelt Extras in "Mario"-Dimensionen und verwandelt sich in eine Erdbeere.
Die Spielstufen scrollen anstandslos in alle Richtungen, bescheren James einige Wurfgeschosse und jede Menge tückische Widersacher. Diese werden mit einem beherzten Kopfsprung außer Gefecht gesetzt oder via zartem Flossenhieb umgenietet. Unterwegs lauern Sprungfedern, Regenschirme, Sterne, Herzchen, Münzen und Mondsicheln, die Pond allesamt gut gebrauchen kann.

MBIT 16 | CODE | ab 6 Jahren

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KOANMI
GRAFIK	67 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	75 %

Süßes Mainstream-Jump'n'Run mit traditionellen Vorzügen, jedoch ohne kreative Impulse. Umfangreich & gut spielbar.


Alles Käse: Auf dem Mond befreit James Pond eine Mäusekolonie aus den Fängen von Dr. Maybe.

PETRI HEIL • Auch wenn das weitgehend identische Mega-Drive-Original schon über ein Jahr alt ist, kann James Pond mit aktuellen Jump'n'Run-Kollegen mithalten. Das Potpourri aus bekannten Hüpfspiel-Elementen ist witzig aufbereitet, ziemlich umfangreich und durchaus motivierend. Elementare Grundregeln (Steuerung, Paßwort, Extras, Geheimkammern) werden beachtet, sprtzige neue Einfälle jedoch nicht geboten. Nimmersatte Sprungteufel sollten "Operation Starfish" in ihre Kaufrausch-Überlegungen einbeziehen.

Andere Versionen
In der MAN!AC 12/93 mit 75 Prozent Spielspaß für Mega Drive getestet.

Entwickler: Sunsoft, Japan

Galaxy Fight

NG

Dieses Jahr werden auf dem Neo-Geo dank verschiedener Lizenznehmer noch mehr Prügelspiele erscheinen als in den letzten Jahren! Allein bis Mitte '95 sind knapp zehn Neuheiten angekündigt.

Die "Universal Warriors" sind acht starke Prügel-Proleten, die sich untereinander überhaupt nicht gut verstehen. Um endgültig herauszufinden, wer der beste Kämpfer ist, treffen sich die acht Helden zum großen Beat'em-Up-Schlachtfest. Mit je drei Special Moves und dem üblichen Repertoire an Tritten und Schlägen machen sich Monster, Karatekas und zwei hübsche Maids übereinander her. Neben Juri, der flinken Banditin, könnt Ihr auch das japanische Mädel Roomi mit Feen-Ohren und Plüschhandschuhen steuern. Wer auf etwas martialischere Charakter steht, entscheidet sich für Musafar in seiner hochglanzpolierten Ritterrüstung oder Gunter, das grüne Ungeheuer aus dem Sumpf. Als Kampfschauplätze dienen verschiedene Planeten.

Die Automatenversion stellte uns Tuning Electronic aus Hamburg zur Verfügung.

MBIT 170 | ab 16 Jahren

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	NEO•GEO
ZIRKA-PREIS	300 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	52 %
SOUND	55 %
SPIELSPASS	52 %

Farbarme Science-fiction-Prügelei mit konventionellem Design und ohne spielerische Neuerungen.



Miese Hintergründe, ruckliges Scrolling und sparsame Animationen vermiesen den Spaß.



ABGESTANDEN • Kaum ist Sunsoft in den Reigen der Neo-Geo-Lizenznehmer aufgerückt, präsentieren die Japaner ein Prügelspiel. Nach dem Einschalten der Konsole tauchen aber die ersten Fragen auf: Warum hab' ich mein Super NES angeschlossen? Wo sind die Farben hin? Warum ruckeln die Sprites? Leider bleiben alle Fragen unbeantwortet – für Neo-Geo-Verhältnisse mutet die technische Seite von "Galaxy Fight" überaus lieblos an. Spielerisch hält sich das Turnier dank einiger witziger Figuren und netter Specials gerade noch auf Durchschnitts-Niveau

Andere Versionen
Erscheint auch für Neo•Geo CD

Produzent & Design: E. Ettore Annunziata • **Programmierung:** Jòzef Molnàr • **Director:** Laszlo Szenttornyai

Ecco 2

Der gemeine Meeresunhold Vortex verfolgt den armen Sega-Delphin Ecco bis auf das Mega CD. Spielerisch erwarten Euch die gleichen Aufgaben wie auf Modul; die CD verwöhnt Euch jedoch mit kristallklaren Musikstücken, die Euch noch tiefer in das glitzernde Ambiente ziehen. Außerdem entdeckt Ihr einige neue Levels mit computeranimierten Filmsequenzen – die 3D-Animationen (siehe Bild auf Seite 86) sehen auf dem Mega CD jedoch wie gewöhnlich etwas farbarm und pixelig aus. Von der erweiterten audiovisuellen Aussatttung abgesehen, gilt es wie gewohnt Action-, Geschicklichkeits- und Knobelprüfung zu bestehen, um den jeweiligen Level-Ausgang zu durchschwimmen. Dabei macht Euch der begrenzte Luftvorrat des cleveren Meeresbewohners zu schaffen und verwandelt einige Prüfungen in allzu panische Joypad-Akrobatik. *oe*



Hier müßt Ihr vier Kristalle zu einem Energieschloß dirigieren.



Andere Versionen
Mega Drive (Test in MAN!AC 12/94, Seite 69), keine weiteren Umsetzungen geplant

Entwickler: Probe, GB

Jelly Boy

Die Umsetzung des coolen Knet-Wanderers erweist sich als identisch zur Nintendo-Version: Jelly stapft frohgemut durch dieselben drögen Kinderzimmer-Optiken und nervt den Jump'n'Run-Spieler weiterhin mit einfallslosen Simpel-Melodien. Übersieht man allerdings die mangelhaften Optiken und dreht den Sound ab, offenbart das rosa Kerlchen auch auf dem Mega Drive ungeahnte Qualtiäten: Komplexes Leveldesign und putzige Verwandlungen überzeugen den Profi ebenso wie seine von Niedlich-Optiken begeisterte Freundin. Jeder Level gibt Jelly durch das Einsammeln eines Verwandlungsextras eine neue, zeitlich begrenzte Verwandlungsmöglichkeit. Lediglich die Mutation zur Gummi-Ente steht ihm ständig zur Verfügung. Der knackige Schwierigkeitsgrad wurde beibehalten, doch geben Rücksetzpunkte, unbegrenzte Continues und Paßwörter auch Hüpf-Amateuren eine faire Chance. *rb*



Als Knetballon schwebt Ihr luftigen Höhen entgegen.



Andere Versionen
Super-Nintendo-Version (bereits erhältlich) in MAN!AC 2/95 mit 71% getestet.

Entwickler: Ocean, GB • **Spieldesign:** Mark Rogers, Paul Robinson, Alan Pashley, Steven Kerry • **Grafik:** Jonathan Casco, Shance Moura • **Musik:** Keith Tinman, Jon Dunn

The Flintstones





Kommentierte Zwischenspänne lockern das Spielgeschehen auf und spinnen den Handlungsfaden weiter.



Die Brücke laßt Ihr erst herunter, nachdem Ihr das Mammut in den Abgrund gelockt habt.

Die von Hanna Barbera produzierte Zeichentrickserie sorgte bereits in den 60er Jahren für Furore: Zwar waren die Zeichnungen simpel und die Animationen primitiv, doch die gesellschaftskritischen Gags und dinobetriebenen Haushalte machen den Serien-Oldie noch heute zum Hit. Durch seine trickreiche Realverfilmung versetzte Steven Spielberg die Welt einmal mehr ins Steinzeitfieber. Nun holt "Real-Fred" John Goodman seinen animierten Verwandten auch auf dem Super Nintendo ein.

SN

"Wiilmaaa!" Nach seinem Kino-Debüt hallt Freds urzeitlicher Brunftschrei durch Modul-Bedrock. Doch bevor sich das geruhsame Dickerchen der Tradition des zivilisierten Neandertaler hingeben und sich futternd hinter den Bildschirm verkrümeln kann, hat John Goodman alias Fred Feuerstein allerhand bedrohliche Abenteuer zu meistern: Zu Beginn des brav seitwärts scrollenden Jump'n'Runs prügelt sich der Dinosaurier-Bagger-Führer mit seinen bulligen Kollegen: Er weicht Felsenbombardements aus, plattiert glitschige Riesenkröten mit seiner Keule und setzt durch den Steinwurf auf eine dösende Echse vollautomatische Förderbänder in Gang. Hat Fred den Steinbruch glücklich hinter sich gebracht, wird er in einer animierten Zwischensequenz auf seine nächste Aufgabe vorbereitet: Er besteigt sein fußbetriebenes Mobil und fängt mit dessen Felldach Töchterchen Pebbels und Bam-Bam, den Sprößling der befreundeten Geröllheimer-Sippe, auf. Nach der Landung prallt der Nachswuchs wieder ab und wirbelt saltoschlagend durch die Luft - Fred bemüht sich das Auto auf dem mitscrollenden Bildschirm jeweils richtig zu positionieren. Nach Rettung der Steinzeit-Gören macht sich Papa Feuerstein im Urwald breit: Er wirft verdutzte Gorillas von ihren Baumriesen, kloppt teerige Sumpfmonster in Scherben und lockt Mammuts in bodenlose Abgründe. Wird es Freddie zu vorsintflutlich, packt er seine Bowlingkugel aus: Alle neune!

STEINSTARK • ...sind nicht nur die knallbunten Farbkompositionen und der rockige Dolby-Surround-Sound, sondern auch der unverschämte Schwierigkeitsgrad. Ich fühlte mich in eine Zeitmaschine versetzt, die mich in die Epoche frustiger Commodore 64- und Amiga-Jump'n'Runs verfrachtete: Nachdem unser Freund Fred bereits nach nur zwei Treffern das Trockenfell geworfen hat, verschlägt es ihn prompt wieder an den Levelanfang – Rücksetzpunkte waren in der Steinzeit unbekannt. Die versprochenen Paßwörter bekommt der Profi ebensowenig zu Gesicht wie der Durchschnittsspieler: Witzige Einfälle und die flüssige Steuerung täuschen nicht über die steinigen Pfade unserer Vorfahren hinweg: Die Evolution überstanden sie nur aufgrund ihrer saurierstarken Technik. Seinen einfallslos umgesetzten Trickfilmkollegen überholt Goodman allerdings mühelos.



Die Keule benutzt der erste Endgegner nicht nur zum Prügeln: Sie spuckt mit Insekten nach Euch.



Ulkige Mechanik-Vehikel wie Freds fußbetriebenes Auto sind bei den Fans besonders beliebt.



Ungenießbar: Die fleischfressende Pflanze spuckt Fred angewidert auf die höchsten Urwald-Riesen.



Was hat Freds Kollegen bloß so aufgebracht? Sie bewerfen den lammfrommen Familienvater mit Felsen.



HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	72 %
SOUND	75 %
SPIELSPASS	67%

Fred Feuerstein auf steinharten Pfaden: Technisch aufwendig inszeniertes Jump'n'Run mit neuartigen Ideen.

Andere Versionen
Mega-Drive-Umsetzung in Vorbereitung.

Entwickler: Sales Curve, GB • Produzent: Sean Kelly • Programmierung: Charlie Robson, Ken Murfitt • Grafik: Porl Perrot

Mega Swiv

Immer mit der Ruhe: Die Umsetzung des Amiga-Vertikalscrollers hat schlappe vier Jahre gedauert. Anfang '95 präsentiert Time Warner ein gradliniges Shoot'em-Up, das bis zu zwei Spieler gleichzeitig an die Kanonen läßt. An Bord eines futuristischen Kampfhubschraubers düst Ihr über sieben Levels, die Euch zunächst das Overhead-Panorama einer zerstörten Stadt vor Augen führen, Wüsten- und Dschungel-Szenarien zeigen, ein ausgetrocknetes Flußbett als Spielfeld mißbrauchen und schließlich nach einer malerischen Vulkan-Landschaft mit dem feindlichen Hauptquartier locken. Auf Knopfdruck schaltet Ihr zwischen einer Handvoll Waffen um, die nach Extra-Aufnahme viel wirkungsvoller durchgreifen.

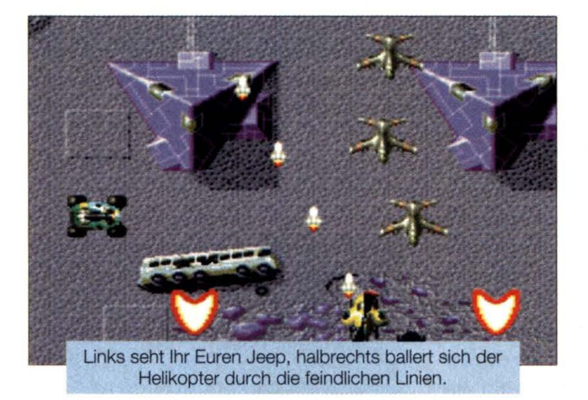
Der zweite Spieler muß sich mit der Rolle eines Jeep-Kommandanten zufrieden geben. Er kann zwar von den Flugzeugen nicht getroffen werden, sollte aber auf Bodenhindernisse achten.

MBIT 8 | ab 6 Jahren

HERSTELLER	TIME WARNER
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	38 %
SOUND	30 %
SPIELSPASS	49 %

Hemmungslos veralteter Vertikal-Scroller mit 8-Bit-Grafik und -Sound. Selbst Action-Freaks schalten enttäuscht ab.

Unteres Bild zeigt ein paar schnucklige Extras, die bestimmte Feinde nach Beschuß freigeben: Drei Lenkraketen & drei Plasma-Beam-Power-Ups.



Links seht Ihr Euren Jeep, halbrechts ballert sich der Helikopter durch die feindlichen Linien.

BASIC INSTINCT • Schön, daß heutzutage noch ein Vertikal-Scroller auf den Markt kommt. Schade, daß die Programmierer die Entwicklung der Shoot'em-Ups verpaßt haben. Dumm, daß Grafik und Musik nicht mal an das Niveau guter Master-System-Titel herankommen. Frech, daß das Spiel zum Vollpreis angeboten wird. Und überhaupt: Der Jeep steuert sich wesentlich schlechter als der Hubschrauber, die Feindformationen sind gnadenlos uninspiriert. Was hilft's da noch, daß es sich mit dem Hubschrauber ganz solide spielt und die paar Sprites nicht ruckeln?



Andere Versionen
Bereits seit zwei Jahren als "Super Swiv" bzw. "Firepower 2000" (USA-Titel) für Super Nintendo erhältlich.



Entwickler: Ocean, England

Addams Family Values

SN

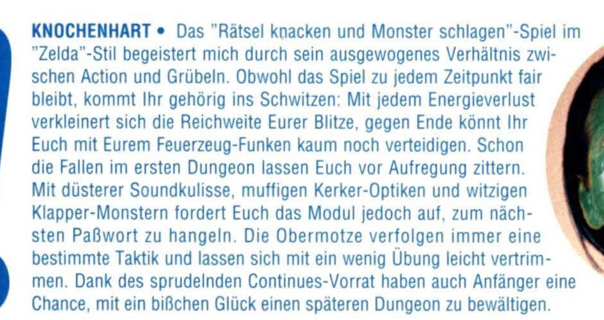
Die leicht morbide Addams Family beginnt ihr drittes Abenteuer: Diesmal zerbrechen nicht haarsträubend schwere **Jump'n' Run-Levels** Euer Spieler-Ego, sondern muffige Action-Adventure-Dungeons martern Euer Gehirn. In der Rolle des Fester zieht Ihr bucklig und kahlköpfig los, um Euren Neffen Pubert auf dem gespenstischen Anwesen zu finden. Nachdem Ihr an dem großen Tor zum Vorgarten verzweifelt eine Türklinke gesucht habt, wackelt Ihr weiter zum Pförtner-Kerker. Dort wütet jedoch ein finsteres Busch-Monster, den Ihr mit Energie-Blitzen (deren Reichweite richtet sich nach Eurer Verfassung) zerfetzt und betätigt den Schalter dahinter. Im Vorgarten erwartet Euch die nächste Aufgabe: Ohne die schwarze Rose läßt Euch das Wach-Monster nicht passieren - Also zurück in den Wald, den nächsten Dungeon suchen. Im Icon-Menü stöbert Ihr nach dem Totenkopf-Schlüssel des Wächters und benutzt ihn an einem zweiten Garten-Tor. Im Labyrinth verwirren Euch zahlreiche Teleporter, verzwickte Pfade und Schalter. Doch ein kurzer Blick auf die eingebaute Karte schafft Klarheit. Auf dem Weg zur Schatzkammer stellen sich einäugige Kartoffel-Biester und klapprige Skelette zum Kampf, die Ihr mit Blitz und Donner vertreibt. Jetzt müßt Ihr nur noch den herumflitzenden Stahlkugeln und züngelnden Flammen ausweichen, um in den Rosen-Raum zu gelangen. Mit letzter Energie schleppt Ihr Euch in die Schatzkammer, wo Euch eine böse Überraschung erwartet: Die Rose ist von einem funkensprühenden Lava-See umgeben. Flink weicht Ihr dem Feuerregen aus und schnappt Euch die Rose. Vor lauter Freude achtet Ihr jedoch jetzt nicht mehr auf die Funken: "GAME OVER". Dank unendlich vieler Continues dürft Ihr beim Dungon-Eingang noch einmal beginnen.

Der dritte Teil führt die Tradition fort: Schon die ersten beiden Abenteuer verlangten Eurem Steuerkreuz-Daumen übelste Verkrümmungen ab. Familien-Oberhaupt Gomez war der Held: Höllisch schwere Levels trieben den Spieler in Depressionen und raubten gnadenlos sein letztes bißchen Spieler-Ehre.

Die kleinen Biester sind flink und schwer zu erwischen: Stellt Euch neben einen Felsen und wartet, bis sie vorbeiflitzen.



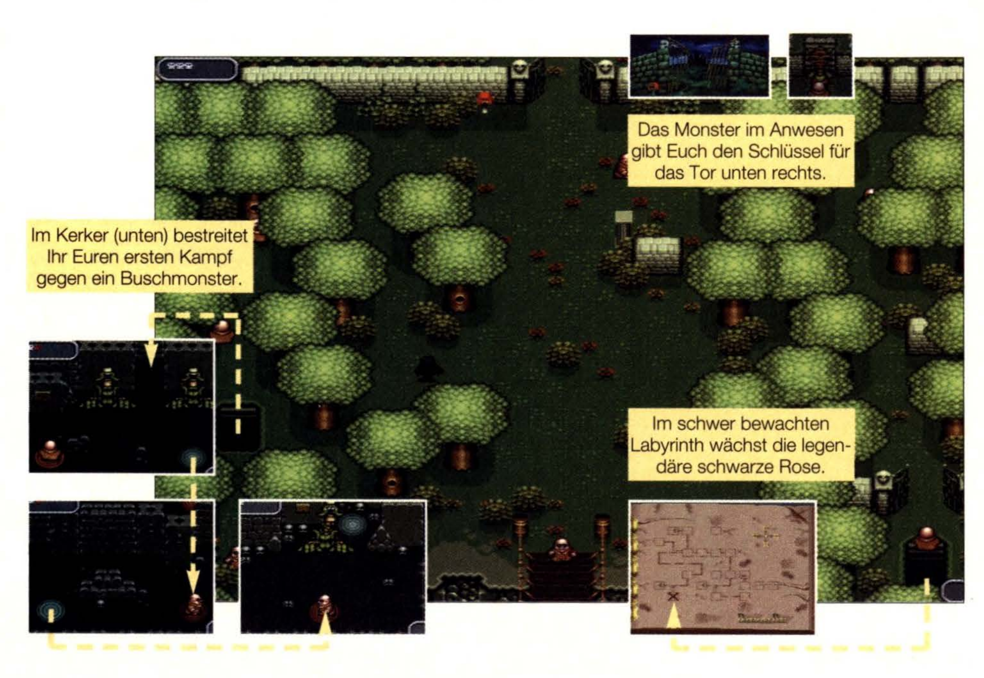
Im übersichtlichen Item-Menü wählt Ihr die Gegenstände und die Bewaffnung Eures Helden.





Garten der Gefahren: Auf den Ländereien fallen Euch umherwieselnde Gras-Büschel und fliegende Stein-Statuen an.

KNOCHENHART • Das "Rätsel knacken und Monster schlagen"-Spiel im "Zelda"-Stil begeistert mich durch sein ausgewogenes Verhältnis zwischen Action und Grübeln. Obwohl das Spiel zu jedem Zeitpunkt fair bleibt, kommt Ihr gehörig ins Schwitzen: Mit jedem Energieverlust verkleinert sich die Reichweite Eurer Blitze, gegen Ende könnt Ihr Euch mit Eurem Feuerzeug-Funken kaum noch verteidigen. Schon die Fallen im ersten Dungeon lassen Euch vor Aufregung zittern. Mit düsterer Soundkulisse, muffigen Kerker-Optiken und witzigen Klapper-Monstern fordert Euch das Modul jedoch auf, zum nächsten Paßwort zu hangeln. Die Obermotze verfolgen immer eine bestimmte Taktik und lassen sich mit ein wenig Übung leicht vertrimmen. Dank des sprudelnden Continues-Vorrat haben auch Anfänger eine Chance, mit ein bißchen Glück einen späteren Dungeon zu bewältigen.



Das Monster im Anwesen gibt Euch den Schlüssel für das Tor unten rechts.

Im Kerker (unten) bestreitet Ihr Euren ersten Kampf gegen ein Buschmonster.

Im schwer bewachten Labyrinth wächst die legendäre schwarze Rose.



HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	75 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	79 %

Gruseliges Action-Adventure im "Zelda"-Stil: Ordentliche Steuerung, knackige Rätsel und extrem schwere Action-Sequenzen.

Andere Versionen
Eine Mega-Drive-Umsetzung ist geplant.

Entwickler: Sales Curve, GB

Mr. Tuff



Die Morgensterne umkreisen Mr. Tuff und bieten ihm Schutz gegen feindliche Roboter

Die Menschheit flüchtet von der verseuchten Erde zum Planeten Utopia – zurück bleiben die Roboter. Schon bald reißen Militär-Robos die Macht an sich und tyrannisieren ihre Blechkumpane. Einzig "Mr. Tuff" widersetzt sich seinen neuen Herren und durchlebt eine Handvoll Plattform-getränkte Spielwelten. In den scrollenden Levels wehrt er sich zunächst mit seinen Greifarmen, sammelt unterwegs jedoch einige Extras. So verwendet er Morgensterne als Schutzschild-Kreisel, schießt einen blauen Sichel-Laser ab und erhöht die Wirkung seiner Metall-Ärmchen. Außerdem nimmt er in verschiedenen Fahrzeugen Platz: Er steuert einen Mini-Kran mit Abriß-Birne, setzt sich ins Cockpit eines Panzerfahrzeugs und düst mit einem Düsen-Roller durch Tunnelsysteme.



FALL OF THE ROBOTS • Wenn ich mich über den Mangel an klassischen Jump'n'Runs auf 3DO, Jaguar & Co. beklage, heißt das noch lange nicht, daß ich jedes 08/15-Hüpfspiel auf 16-Bittern freudestrahlend in den Modulschacht stöpsele. "Mr. Tuff" ist so überflüssig wie ein neues "Super Street Fighter 2 Turbo Extra Special": In dem ganzen Spiel steckt nicht eine frische Idee. Der Rest ist uninspiriert zusammengeschustert, mittelmäßig spielbar, mittelmäßig hübsch, mittelmäßig lang...und viel zu teuer. Vor wenigen Jahren hätte man den Spielinhalt von "Mr. Tuff" auf eine 1-Mbit-Cartridge gequetscht – heute braucht man zwölfmal soviel Platz! Als preiswertes Mitnahme-Modul für junge Super-NES-Spieler hätte "Mr. Tuff" eine Daseinsberechtigung, so droht dem Roboter-Rabatz ein flottes Altmetall-Recycling. Angesichts hochkarätiger Konkurrenz im Sinn von "Earthworm Jim", "Animaniacs" oder "Lion King" mujß man schon ein hoffnungsloser Jump'n'Run-Fetischist sein, um "Mr. Tuff" liebevoll in seine Modul-Sammlung aufzunehmen.



Andere Versionen

Umsetzungen für andere Systeme sind zur Zeit nicht angekündigt, allerdings könnte im Lauf des Jahres doch noch eine Mega-Drive-Adaption erscheinen.

Produzent: Alan Pavlish • **Programmierung:** Darryl Dion Hawkins • **Grafik:** Corey Comstock, Scott Bieser, Scott Mathews • **Sound:** Ken Allen

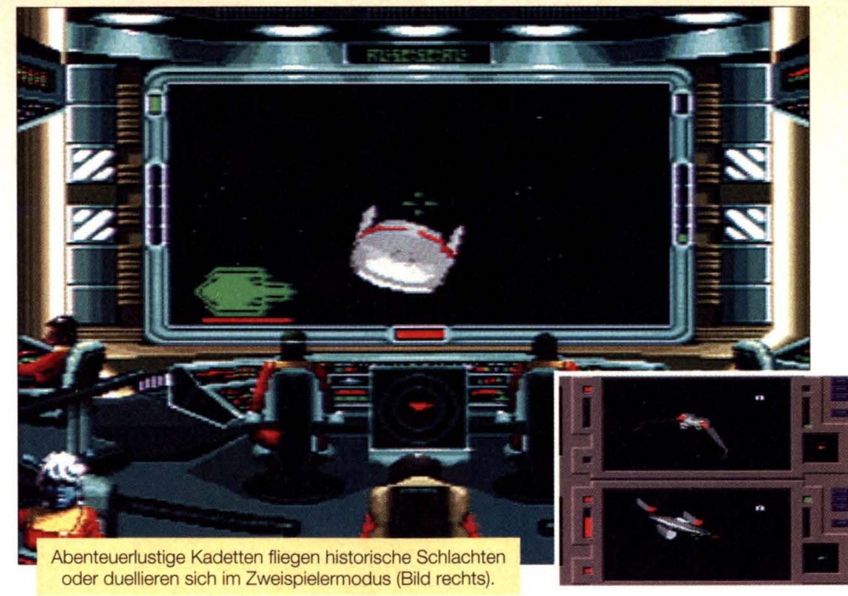
Star Trek: Starfleet Academy

SN

Erhielten Super-Nintendo-Trekkies mit "Star Trek: The Next Generation" bereits einen Vorgeschmack auf abenteuerliche Exkurse in galaktischen Weiten, heuern wahre Enthusiasten mit Interplays "Starfleet Academy" bei der Sternenflotte an: Nach geruhsamem Shuttle-Anflug büffelt der frischgebackene Kapitäns-Anwärter auf der Flottenakademie der "Vereinigten Planeten". Über Menü besucht Ihr Vorlesungen, haltet kurzweiligen Kaffeeplausch mit Eurer Kadetten-Crew oder absolviert im Brückensimulator die nächste 3D-Mission.

Nach Besprechung der Missionsparameter nehmt Ihr im Kommandosessel Platz. Ihr findet Euch neben einer orbitalen Raumstation wieder und fliegt per Sternenkarte mit Warp-Geschwindigkeit zum Wunschsektor. Habt Ihr Euch in spielerischen Trainingsmissionen mit den Instrumenten vertraut gemacht, erwarten Euch anspruchsvollere Aufträge: Neben Raumschlachten gegen feindselige Völker wie die Klingonen betraut man Euch mit Rettungsmissionen und Forschungsaufträgen. Werdet Ihr in ein Gefecht verwickelt, aktiviert Ihr durch Ausrufung von Alarmstufe Rot Eure Schilde und Waffensysteme: Mit Phasern und Protonentorpedos überzeugt Ihr die Polygongegner von der Überlegenheit der Föderationstechnologie. Doch bevor Ihr durch einen unnötigen Kampf den Frieden gefährdet, öffnet Ihr die Kommunikationskanäle und tretet in Verhandlungen ein. Scannereinsatz und der Rat Eures Wissenschaftsoffiziers geben Aufschluß über die Ehrlichkeit Eures Gegenübers und analysieren kritische Situationen.

Nach Abschluß einer Simulation wird Eure Leistung prozentual beurteilt: Treiben die Überreste Eures Schiffes glühend durch die neutrale Zone, sind Euch 0% sicher. 100% werden nur für einen fehlerfreien Auftragsabschluß vergeben. Vor dem Antritt der nächsten Mission zieht Ihr Euch in Eure Koje zurück und memoriert während eines erholsamen Nickerchens das Paßwort.



Abenteuerlustige Kadetten fliegen historische Schlachten oder duellieren sich im Zweispielermodus (Bild rechts).

Detailverliebte Trekkies freuen sich über vorbildnahe Kommandos: Kommunikation, Wissenschaftsstatus und Alarmbereitschaft werden übersichtlich auf den Hauptschirm gelegt.



Kommunikation



Steuerung



Wissenschaft



Maschinenraum

FEINDSELIG • Über Langeweile kann sich der angehende Kapitän nicht beklagen: Kriegerische Völker gibt es im Star-Trek-Universum wie Sterne am Firmament. Trotzdem verlangt ein "Starfleet Academy"-Gefecht taktisches Feingefühl statt hirnlosem Gebolze. Außer Waffensystemen und dem Radar muß der Kapitän einen Instrumentenwald und seine Crew koordinieren. Saubere Polygongrafiken, authentische Digi-Sounds und heroische James-Horner-Themen aus "Star Trek 2" sorgen für angespannte Gefechtsstimmung. Außerhalb des Gefechtsstandes wird der Kapitän schnell schläfrig: Endlose Flüge und die abwechslungsarme Musikkulisse schlagen auch Fans auf's Gemüt. Dennoch ist "Starfleet Academy" für Modul-Trekkies derzeit die beste Wahl. Insbesondere "Classics"-Begeisterte kommen bei Wortscharmützeln mit altgedienten Plastik-Aliens auf ihre Kosten.



Vor Missionsantritt erläutert dieser Offizier in allen Einzelheiten Euren Auftrag

In Eurer Wohnung findet Ihr erholsame Zuflucht vor dem Offiziersalltag

Auf den Vorlesungen sammelt Ihr Informationen über die fehlerfreie Schiffsführung in Krisensituationen

Sternenbasis 16 ist der Ausgangspunkt sämtlicher Flüge. Nach der Rückmeldung erfahrt Ihr Eure Note.



HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	LAGUNA

GRAFIK	65 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	68 %

Filmsoundtrack, solide Polygongefechte und fundierter Star-Trek-Background machen das Modul zu willkommener Trekkie-Kost.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (mk), Armin Medic (am), Namihiro Steinwachs (na), Ingo Zaborowski (iz)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelartwork: Roger Horvath
Illustration: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Straße 16, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Design: Randy Angle, Sergio Vuskovic, Kurt Boutin • **Programmierung:** John Vifian, Greg Dyer, Paul Wood, Karen Ffinch • **Grafik:** Russel Comte, Greg Dyer, Paul Wood, Karen Ffinch, David McGrath, Jim Voytilla

Star Trek: The Next Generation

"Energie" - Mit einem gleißenden Blitz verschwindet die NCC1701-D im Warpraum und düst der nächsten Mission entgegen: Nachdem Ihr Euren Zielsektor erreicht habt, wählt Ihr nach einem Rundgang über die Kommandobrücke eine beliebige Station. Sind Euch die Aufträge ausgegangen, haltet Ihr über den Hauptschirm einen Plausch mit Euren Vorgesetzten. Egal ob Rettungsmission oder Ablieferung einer Arzneiladung: Angehörige der Sternenflotte müssen sich ihr Gehalt sauer verdienen. Stellt Euch während der Reise zum nächsten Bestimmungsort ein feindliches Schiff zum Kampf, aktiviert Lt. Worf den Kampfbildschirm. Über Zustand und Manöver der beiden Kontrahenten gibt ein zweidimensionaler Raster Aufschluß: Je gröber die Rasterung, desto näher hockt Euch der Feind auf der Hülle. Für den optischen Gefechtsgenuß sorgt ein dreidimensionales Fenster im oberen Bildschirmviertel. Nach gewonnenem Kampf oder gegnerischer Kapitulation überprüft Ihr den Zustand der Systeme und teilt Reparaturmannschaften ein.

Bevor Ihr Euch zur Erfüllung eines Auftrags auf eine vogelperspektivisch dargestellte Welt herunterbeamt, haltet Ihr Lagebesprechung in der Offiziersmesse und studiert am Computerterminal situationsgerechte Informationen und Paßwort.

Durch pünktliche Arzneilieferung bewahrt Ihr ein Volk vor dem Seuchentod.

Sämtliche Objekte werden zweidimensional auf den Hauptschirm gelegt.

Die auf dem Raster schematisch dargestellten Feindschiffe werden im oberen Viertel dreidimensional herangezoomt.

Nach einem Gefecht teilt Ihr über Euren Computer den Reparaturmannschaften unterschiedliche Aufträge zu.

ENTDECKUNGSFLUG • Über mangelnde Abwechslung kann sich der Föderations-Offizier nicht beklagen: Das Flottenkommando betraut Euch mit einer Vielzahl unterschiedlicher Aufträge im klassischen Action-Adventure Gewand. Die simpel strukturierten Missionen locken neugierige Trekkies mit riesigen Arealen und interessanten Auflösungen, fehlendes Automapping und eine schlechte Steuerung behindern jedoch den eifrigen Offizier: Der Charakter Eurer Wahl irrt durch Tunnel-Labyrinthe mit Mager-Optik und ballert unbeholfen an aggressiven Lebensformen vorbei. Die schmetternde TV-Hymne und galaktische Weltraumoptiken entschädigen zwar für dieses Manko, täuschen den Kenner aber nicht über einen mangelhaften Trekkie-Fundus und die enervierende Paßwort-Funktion hinweg: Die ersehnten Daten werden ausschließlich von Raumstationen übertragen.



Durch die Reparatur des Bordcomputers rettet Ihr die Tiefkühl-Mannschaft.



Für die Instandsetzung eines Alien-Schiffes durchstöbert Ihr aus der Vogelperspektive jeden Winkel nach Treibstoffbehältern, Platinen und Atmosphärenumwandlern.

MBIT 16 | CODE 010 201 022 | ab 12 Jahren

HERSTELLER	SPECTRUM HOLOBYTE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	63 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	64 %

Futuristisches Abenteuer um das nächste Star-Trek-Jahrhundert: Trekkies vermissen die Ausnutzung des Hintergrunduniversums.

Andere Versionen
Eine Mega-Drive-Version ist als Import erhältlich.

Entwickler: Artech • **Produzenten:** Christopher Chan & Jessie Taylor • **Programmierung:** Alexander Smith • **Grafik:** Ron Robinson, Phil LaFrance, Cory Humes, Luc Marier • **Sound & Musik:** Darryl Currie

Motocross

32X

Motocross ist eine Sportart, die in Deutschland kaum Beachtung findet, aber in Amerika sehr beliebt ist. Mit einem unverwüstlichen Motocross-Motorrad rast Ihr über holprige Pisten und durch Schlammlöcher, springt über kleine Hügel und verhindert die Kollision mit Streckenbegrenzung und Publikum. In Segas Umsetzung der Männer-Sportart stehen drei Maschinen zur Wahl: Das kleine 125ccm-Bike kassiert Handling-Bestnoten, hat aber zu wenig Power, um seinen Fahrer aufs Treppchen zu tragen. Die 250ccm-Kiste flitzt schneller über die Parcours, ist aber schwieriger zu steuern. Profis schwören auf das Super Bike – eigensinnig, aber superschnell. Im WM-Modus liegen zwölf Kurse vor Euch, wobei Euch elf gegnerische Fahrer an dem Erreichen des Ziels hindern wollen. Um Euch der Attacken Eurer Kollegen zu wehren, boxt oder tretet Ihr sie von ihren Maschinen.



Pixel-Rally: Trotz simpler Grafik kommt bei "Motocross" kein Geschwindigkeitsgefühl auf.

MBIT 16 • CODE 010 201 022 • ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA 32X
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	38 %
SOUND	39 %
SPIELSPASS	37%

Einstecken & weglaufen: Billiges Rennspielchen mit grober Grafik, mäßiger Steuerung und ohne Tempo.

Motocross-Maschinen geben richtig ins Geld: Für ein Motorrad der 125ccm-Klasse (ab 35 PS) müßt Ihr mindestens 6000 Mark hinlegen, 250ccm-Maschinen (ab 45 PS) schlagen mit 8000 Mark zu Buche, 500ccm (ab 65 PS) kosten über 10.000 Mark.

VERSCHLAMMT • Obwohl das 32X für Rennspiele gut geeignet ist, bleibt der Spaß an "Moto Cross" gebremst. Die stark verpixelten Motorradmännchen stottern mit platten Reifen über die Piste, statt rasend durch den Schlamm zu brettern. Die Steuerung läßt nur wenige spielerische Finessen zu, das Verprügeln der Mitfahrer kam bei "Road Rash" besser. Wundert Euch nicht, wenn Eure Maschine aus dem Bildschirm heraushüpft oder Euer Fahrer im Spielfiguren-Tumult verschwindet – bei "Moto Cross" ist die Unübersichtlichkeit Konzept.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.

Produzent: Alan Pavlisch • **Design:** Jason Ferris • **Programmierung:** Michael Stragey • **Sound:** Sam Powell

Robocop vs Terminator

SN

Wir schreiben das 21. Jahrhundert: Ein erbitterter Krieg herrscht zwischen den letzten Menschen und Heerschaaren eiskalter Terminatoren. Blech-Wachtmeister Robocop ist die letzte Hoffnung der Überlebenden. Mit seiner Schnellfeuer-Pistole macht er sich auf, das Hauptquartier "Skynet" zu zerstören. Ihr steuert den Metallburschen durch trostlose Metropol-Ruinen, zerstörte Armee-Stützpunkte und 3D-Wüsten. Metall-Köter, programmierte Geschütze und Roboter-Verbände wollen Euch fachgerecht umnieten. Doch mit Eurer MP oder den zusätzlichen Granatwerfern und Zielsuch-Raketen räumt Ihr die Computer-Killer aus dem Weg. Schließlich duelliert Ihr Euch mit einem schießwütigen Schädel aus Energie und flüchtet unter Zeitdruck aus dem Gebäudekomplex. Schießen Euch die T1000er jedoch zuviele Beulen ins Getriebe, hilft das nützliche Paßwort im Kampf um den Frieden.

Feuer frei: Da Eure Gegner viele Schüsse einstecken, müßt Ihr Euch mit jedem ausführlich beschäftigen.

MBIT 8 • CODE 010 201 022 • ab 16 Jahren

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	70 %
SOUND	69 %
SPIELSPASS	58%

Da quietschen die Gelenke: Schweres Endzeit-Geballer ohne neue Elemente. Für gelegentliche Terminator-Jagd.

Das Mega-Drive-"RvT" entzückte Splatterfans durch Blutorgien und gelangte deshalb nur auf dem Import-Weg zu uns.





EINGEROSTET • Nachdem auf dem Super Nintendo jegliches Blut verschwunden ist, bleibt eine schwere, stellenweise unfaire Blech-Schießerei. Ihr feuert unentwegt auf die Gegner und nur der erste von vier Schuß trifft. Dank der trägen Steuerung könnt Ihr dem Kreuzfeuer kaum ausweichen. Die Schlachtfeld-Grafik lädt zu stimmungvollen Schießereien ein, der stupide 3D-Level in der Kraterwüste langweilt jedoch mit eintöniger Optik und mangelnder Action. Die hämmernde Endzeit-Musik wird dem Sience-fiction-Ambiente gerecht.

Andere Versionen
Als import für Mega Drive erhältlich (MAN!AC 3/94).

Entwickler: Namco Hometek

Pac-Man 2 The new Adventures

Der interaktive Cartoon "Pac-Man 2" ist ein ungewöhnliches Spiel mit einem neuartigen Benutzer-Interface. Um Pac-Man sicher durch die kunterbunte Landschaft zu steuern, könnt Ihr ihn nicht direkt kontrollieren. Mit dem Joypad lenkt Ihr ein Fadenkreuz über den Bildschirm, drei Feuerknopf-Kommandos sorgen für die Interaktion zwischen Pac-Man und seiner Umwelt: Ihr schleudert ihm eine Superpille entgegen (anschließend fliegt die gelbe Grinsekugel quietschvergnügt durch die Gegend), macht ihn mit dem "Look"-Befehl auf einen bestimmten Gegenstand aufmerksam und ballert mit der Steinschleuder auf alles, was sich im aktuellen Spielfeldausschnitt tummelt. Damit holt Ihr beispielsweise einen Apfel vom Baum, ärgert eine streunende Katze, klopft an Haustüren oder laßt Türschilder purzeln: Eurem Einfallsreichtum sind keine Grenzen gesetzt.

Mit diesem simplen Kommando-Trio erschließt Ihr Pac-Mans Welt, die ihn als liebenden Familienvater, Oldie-verliebten Spiele-Freak und abenteuerlustigen Tramper zeigt. Je nach Stimmungslage reagiert Pac-Man anders auf seine Umwelt. Ein vergnügter Pac-Man tänzelt über Hindernisse hinweg, ein mies gelaunter Held hat keinen Bock darauf, mit anderen Personen zu plaudern. Also müßt Ihr dafür sorgen, daß Pac-Man gut drauf ist. Nur so könnt Ihr die verschiedenen Missionen, die Pac-Man zu erledigen hat, erfolgreich abschließen. Zunächst verlangt Baby Pac-Man nach seinem Milchfläschchen, dann muß Pac-Man ein Geburtstagsgeschenk auftreiben und von den Geistern eine gestohlene Gitarre zurückerobern.

Alle paar Meter wird Pac-Man mit Objekten oder Lebewesen konfrontiert, die für seine Aufgabe von Bedeutung sind. Auf seiner Entdeckungstour schlendert Pac-Man nicht nur durch Wald, Wiesen und schnuffige Kleinstädte, er fährt mit einer Minenlore und versucht sich im Paragliding. Im Lauf seiner vier Missionen darf Pac-Man nicht nur in die Familienlabyrinthe zuzückkehren.



In Pac-Mans Häuschen residiert die liebende Ehefrau und sein Nachwuchs. Baby-Pac-Man wartet sehnsüchtig auf seine Milch, die Papi besorgen muß.

Der leckere Hot-Dog wird Pac-Man gleich von der Katze aus den Pfoten gerissen (oben). Als Super Pac-Man (unteres Bild) wäre ihm das nicht passiert.

Unten seht Ihr die Pac-Man-Family: Pac-Man Jr, Super Pac-Man (Papi nach dem Genuß einer Superpille), Baby Pac, Pac-Man und Ms. Pac-Man.

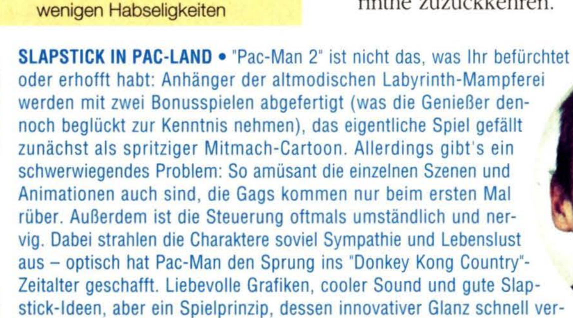












In obigem Menü lest Ihr das Paßwort ab (links unten) und überprüft Eure wenigen Habseligkeiten

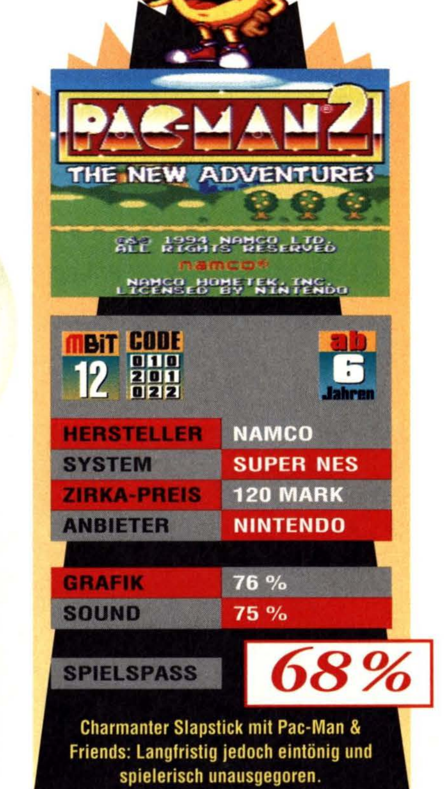
SLAPSTICK IN PAC-LAND • "Pac-Man 2" ist nicht das, was Ihr befürchtet oder erhofft habt: Anhänger der altmodischen Labyrinth-Mampferei werden mit zwei Bonusspielen abgefertigt (was die Genießer dennoch beglückt zur Kenntnis nehmen), das eigentliche Spiel gefällt zunächst als spritziger Mitmach-Cartoon. Allerdings gibt's ein schwerwiegendes Problem: So amüsant die einzelnen Szenen und Animationen auch sind, die Gags kommen nur beim ersten Mal rüber. Außerdem ist die Steuerung oftmals umständlich und nervig. Dabei strahlen die Charaktere soviel Sympathie und Lebenslust aus – optisch hat Pac-Man den Sprung ins "Donkey Kong Country"-Zeitalter geschafft. Liebevolle Grafiken, cooler Sound und gute Slapstick-Ideen, aber ein Spielprinzip, dessen innovativer Glanz schnell verblaßt: "Pac-Man 2" spricht in erster Linie ganz junge Konsolen-Freaks an.



Mit dem Paßwort PCMNDPW kommt Ihr direkt in das "Pac-Man"-Spiel



Das Paßwort MSPCMND führt Euch ohne Umwege zu "Ms. Pac-Man"



MBIT 12 · CODE 010 201 022 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	76 %
SOUND	75 %
SPIELSPASS	68%

Charmanter Slapstick mit Pac-Man & Friends: Langfristig jedoch eintönig und spielerisch unausgegoren.



Andere Versionen

Eine Mega-Drive-Umsetzung ist in den USA angekündigt. Alternativ können Pac-Man-Fans das Jump'n'Run "Pac in Time" (Test in MAN!AC 12/94) genießen.

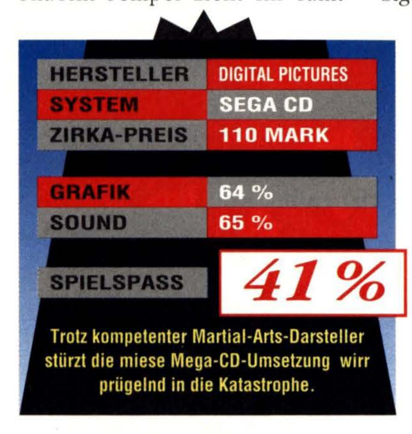
Produzent: Tom Zito • **Programmierung:** Steven C. Cole • **Grafik:** Gulyer Gee • **Musik:** Ray Bunch

Supreme Warrior

Nach seinem 3DO-Debüt legt "Black Sword"-Führer Fang Tu auf dem Sega CD Pixeldörfer in Schutt und Asche. Um den Prügelfürsten auf seine Suche nach einer magischen Maske zu stoppen, stellt Ihr Euch ihm und seinen drei Elementarfürsten in einem interaktiven B-Movie-Gemetzel zum Kampf. Nach der Wahl Eures Gegners im Shaolin-Tempel zieht Ihr samt Helferin zum Tempel des ersten Elementarfürsten und fuchtelt seinen beiden Leibwächtern mit klobigen Latex-Pranken vor der Nase herum. Landet Ihr einen Schlag oder Tritt, wird nach der Einspielung einer Treffersequenz das nächste stupide Kampf-Video abgespult. Entschädigte in der 3DO-Variante eine stimmungsvolle Szenerie in ordentlicher Auflösung für das verpatzte Spieldesign, wird der Sega-Movie durch die verzögerte Pad-Abfrage, graupelige Kompression und das geschrumpfte Blickfenster zur Katastrophe. *rb*



Miese Digi-Grafik rundet das Prügeldesaster ab.



HERSTELLER	DIGITAL PICTURES
SYSTEM	SEGA CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	64 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	41 %

Trotz kompetenter Martial-Arts-Darsteller stürzt die miese Mega-CD-Umsetzung wirr prügelnd in die Katastrophe.

Andere Versionen
3DO-Version (bereits erhältlich) in Ausgabe 3/95 mit 43% getestet.

Entwickler: Digital Pictures • **Produzent:** Tom Zito • **Programmierung:** Rick Levine • **Musik:** Greg Hale Jones • **Regie:** Heidi Holman

Kids on Site

Schnupperlehre auf dem Bau? Als Azubi setzt Ihr Euch unter gröhlendem Gelächter der Kumpels vor das Steuerpult eines Baggers, eines Abrißkrahns, einer Raupe oder einer Walze. Je eine Aufgabe (Teer walzen oder Müll wegschippen) müßt Ihr erfüllen. Doch die Arbeit ist Nebensache: Der Unfug, den Ihr auf der Baustelle anrichten könnt, spottet jeder Beschreibung. Ihr zerlegt mit der Stahlkugel Stromhäuschen, Klos oder gar Bauarbeiter, zermalmt Gemüse oder Eisbrocken für die Drinks Eurer Kollegen oder schaufelt die Brotzeit-Clique mit Sand voll. Selbstverständlich könnt Ihr auch die faulen Kumpels auf die Schaufel nehmen und mit ihnen durch die Gegend düsen oder in einem Loch begraben. "Kids on Site" ist äußerst amüsant, aber nach ein paar Stunden bereits ausgereizt. Als krönender Abschluß meiner monatlichen Spiele-Session war das Spiel jedoch ein Hit. *oe*



Die Stahlkugel macht selbst die stämmigsten Kollegen platt.



HERSTELLER	DIGITAL PICT.
SYSTEM	SEGA CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	72 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	68 %

Blau auf'm Bau: Schwärzester Humor und Kiesgruben-Ambiente machen "Kids on Site" zur unterhaltsamsten Digital-Pictures-CD.

Andere Versionen
3DO- und 32X-Version in Vorbereitung.

Spiele aus dem Jenseits

Warum bloß werden uns die feinsten Spiele vorenthalten? Oder will man uns nur vor dem Schlimmsten schützen? MAN!AC sichtet die besten Importe für das Super Nintendo.



Sind deutsche Video-Spieler zu doof für Nintendo-Spiele "Made in Japan"? Die fingerdicken Cluebooks, die den deutschen Versionen der Fernost-Rollenspiele "Mystic Quest" und "Secret of Mana" beiliegen, erwecken diesen Eindruck – für den aufrechten Rollenspieler grenzt solch ungewünschte Hilfestellung an eine Beleidigung. Tatsache ist, daß viele Spiele, u.a. die meisten Rollen- und Strategiespiele, für den deutschen Markt als "nicht geeignet" gelten. Für den Hersteller ist es sicherlich einfacher, dem deutschen Publikum ein neues Jump'n'Run vorzulegen, als das Risiko eines Verlustgeschäftes mit dem noch "unerforschten" Rollenspiel-Genre zu wagen. Jump'n'Runs verkaufen sich in Deutschland sehr gut, sollen die Konsumenten doch weiterhin über Röhren, Steine und Knuddel-Monster hüpfen. Außerdem werden Konsolen in Deutschland als Kinderspielzeug beschimpft – komplizierte Spiele würden sich bei dem Durchschnitts-Spieler schlecht verkaufen.



Andere Japano-Titel sind Adaptionen von Sport- und Brettspielen, die bei uns kaum bekannt sind. Videospielumsetzungen von "Mah Jongg" und "Pachinko", Sumo-Kämpfen und japanischen TV-Shows würde bei uns wohl kein Mensch kaufen. Das gleiche gilt für Pop-, Film- und Comic-Lizenzen, deren japanische Originale kein deutscher Spieler kennt. Erfreuliche Ausnahmen bestätigen die Regel: "Jackie Chans Action Kung Fu" erschien für das NES in Deutschland, obwohl der Hong-Kong-Filmheld bei uns damals noch ein Nobody war. Doch das Spiel überzeugte durch eine grandiose Mischung aus Hüpf- und Prügelsequenzen.



Oft schreckt die Firmen auch der Preis einer Umsetzung: Konamis "Mystical Ninja 2" besitzt eine Batterie, 16 MBit Speicher und müßte zudem komplett ins Deutsche übersetzt werden.

Außerdem herrscht hier ein rauher Wind aus Bonn: Vom Gewalt-Tabu sind besonders die Shoot'em-Ups betroffen. Um sich vor der Indizierung durch die BPS zu schützen, werden Spiele wie "Contra 3" ("Super Probotector") und "Zombies ate my Neighbours" ("Zom-

bies") bei uns grafisch entschärft: Menschliche Akteure werden gegen Roboter ausgetauscht, um die Ballerei abstrakter zu gestalten und Jason hält statt einer Motorsäge auf einmal nur noch eine Axt in der Hand. Andere hervorragende Spiele wagen sich erst gar nicht auf den deutschen Markt, insbesondere jene mit Bezug zur jüngsten deutschen Vergangenheit. Obendrein enthalten viele Module (z.B. auch "Mystical Ninja 2") verpönte Zeichen wie Hakenkreuze, obwohl im asiatischen Bereich dieses Zeichen eine andere Bedeutung besitzt: Das "normale" Hakenkreuz steht allgemein für Tod und Zerstörung, während ein spiegelverkehrtes Hakenkreuz einem Lebenszeichen gleichkommt.

Welche Spiele werden in Zukunft bei uns erscheinen? Nur Jump'n'Runs sind resistent gegen Ländergrenzen und lokale Sitten. Rollen- und Strategiespiele werden hingegen auch weiterhin nur vereinzelt nach Europa gelangen, und Ballerspiele sterben sowieso gerade aus. Verniedlichte Versionen mit Kulleraugen-Grafik und Slapstick-Humor, wie "Pop'n'Twinbee" oder "Parodius" (beide von Konami), haben dennoch eine Chance auf einen Einzug in die deutsche Videospiel-Szene.

Beat'em Ups



Wer in Prügelspielen nur tumbe Duelle sieht, wird von Import-Schlägern angenehm überrascht. "Yuu Yuu Hakusho", die Super Nintendo-Umsetzung eines beliebten Animes, eröffnet Euch bislang ungesehene Grafik-Perspektiven: In zwei Kästchen warten die Kämpfer in Anime-Pose. Macht Ihr einen Ausfallschritt, werden die beiden Kästen zu einem Bild zusammengefaßt, und Ihr verfolgt Eure Aktion aus einem gewagten Blickwinkel. Mal von oben, mal aus der Froschperspektive, mal saust die Faust direkt auf Euch zu. Danach versucht der Gegner den schmetternden Schlag abzuwehren oder mit einer Backpfeife zu kontern - eine neue Zeichentrick-Sequenz wird eingespielt.

Mit "Hot Blood Fighters" steuert Ihr schon fast einen Film: Zu Unrecht verurteilt sprengt Ihr Eure Ketten, um in der Freiheit Eure Unschuld zu beweisen. Die Geschichte

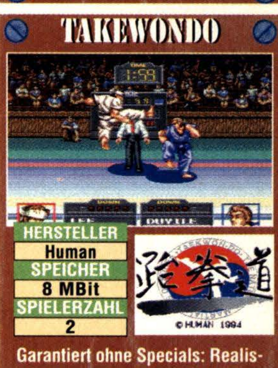
YUU YUU HAKUSHO



HERSTELLER	SPEICHER	SPIELERZAHL
Namcot	16 MBit	2

Anime-Kino mit Schlaganwahl: Die Grafik ist überzogen, das Kampfsystem ungewöhnlich.

TAKEWONDO



HERSTELLER	SPEICHER	SPIELERZAHL
Human	8 MBit	2

Garantiert ohne Specials: Realistische Sportsimulation mit Wettkampf-Schweiß und viel Taktik.

HOT BLOOD FIGHTERS



HERSTELLER	SPEICHER	SPIELERZAHL
Technos	16 MBit	2

Spannendes Knast-Abenteuer, in dem Ihr Euch bei ellenlangen Animationen von den Kämpfen erholt.

DRAGON BALL Z 2

HERSTELLER	SPEICHER	SPIELERZAHL
Bandai	16 MBit	2

Fliegende Fighter und massenhaft Combos: Fetziges Geprügel mit Split-Screen und Anime-Grafik.

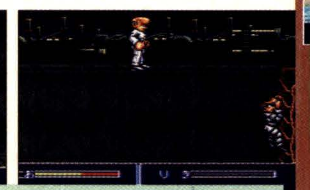
GREAT BATTLE 3

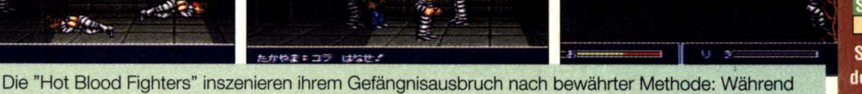
HERSTELLER	SPEICHER	SPIELERZAHL
Banpresto	12 MBit	2

Man trägt Baumstumpf: Gewagte Protagonisten schlägern vor scrollender Kulisse. Strategie-Einflüsse!









Die "Hot Blood Fighters" inszenieren ihrem Gefängnisausbruch nach bewährter Methode: Während zwei Zuchthäusler Schmerzen vortäuschen, überwältigt der dritte Mann die herbeieilende Wache.



wird aus der Seitenperspektive erzählt - leider versteht Ihr keinen der japanischen Texte. Kommt es in der Zelle, auf der Flucht oder im trauten Gespräch mit einem Zeugen mal zum Kampf, übernehmt Ihr nahtlos aus der Animation heraus die Spielfigur - Let´s fight!

Japaner, die an Feuerbällen und Fatalities nichts finden, greifen zu Humans "Takewondo": Nach dem Original-Regelwerk betretet Ihr als seriöser "Teakwondo"-Künstler die Wettkampf-Matte. Ihr lest den Zustand Eures Kämpfers nicht von einem ominösen "Energiebalken", sondern von der Haltung und Mimik Eurer Spielfigur ab. Auch Eure Ausdauer wird berücksichtigt, unkoordiniertes Umherschlagen zehrt an Eurer Kraft.

In "Girls Fight" schlagen sich knuddlige Schulmädchen gegen Straßenbanden und Ungeheuer durch Vergnügungsparks, Einkaufsstraßen und Fantasiewelten – ein gefundenes Fressen für den überarbeiteten MAN!AC-Redakteur. "Wakataka Ohzumon" hingegen bietet fette Sumo-Action: Nervt Euren Import-Händler mit dieser Japan-Perle!

GIRLS FIGHT

HERSTELLER Angel
SPEICHER 12 MBit
SPIELERZAHL 2

Schulmädchen in Not: Schlagt Euch mit einem von fünf Girls durch liebevolle Fantasy-Levels.



WAKATAKA OHZUMON

HERSTELLER Imagineer
SPEICHER 8 MBit
SPIELERZAHL 2

Da bebt der Ring: Schnelle Sumo-Simulation mit traditioneller Japan-Musik für eingefleischte Fans.



Adventure & Strategiespiele

In japanischen Adventures und Strategiespielen erstickt selbst der Import-Routinier in rätselhaften Kana- und Kanji-Symbolen. Weniger Probleme habt Ihr mit amerikanischen Importen, wie z.B. dem Rollenspiel "Might & Magic 3": Im Gegensatz zum Vorgänger plagen Euch keine Grafikfehler, und Ihr könnt trotz 3D-Perspektive Eure Gegner schon von weitem erspähen. Der hohe Schwierigkeitsgrad läßt auch Profis lange an der umfangreichen 1:1-Umsetzung des Computerklassikers knabbern. "Otogirisou" hingegen ist ein mit Grafik verziertes Textadventure der japanischen Art. Per Hieroglyphen-Menü erratet Ihr die Aktionen Eures Helden, der nach einem Autounfall zu einem mysteriösen Schloß gelangt. Durch unverzagtes Herumprobieren hangelt Ihr Euch der Storyline entlang.

Konamis "Madara 2" läßt Euch hingegen kaum noch eine Chance: Das Rollenspiel verwirrt mit einem Gestrüpp aus Menüs und langwierigen Dialogen. Schon mit dem ersten Rätsel brach Olli in Tränen aus. Schnell weiter zum Strategie-Opus "Robo War 3": Nach kurzer Eingewöhnungszeit durchschaut Ihr die Menü-Struktur, und fröhlichen Science-fiction-Schlachten steht keine Unklarheit mehr im Wege. Über und unter dem Ozean, auf der Oberfläche der Erde oder im Orbit plaziert Ihr Mechs und Transformer, um Euch mit raffinierten Winkelzügen als Flotten-Commander zu beweisen.

Bleibt da noch das japanische Rollenspiel-Meisterwerk "Dragon Quest 5": Daß am Erstveröffentlichungstag des Spiels in ganz Japan die Schule ausfiel, spricht für für die Beliebtheit der Saga, die auf dem NES begann und sich auf dem Super Nintendo fortsetzte. Ein abwechslungsreiches Abenteuer, das Euch trotz des japanischen Bildschirm-Textes die Möglichkeit gibt, weiterzuspielen: Die durchschaubare Benutzerführung und die Tatsache, daß Euer Held seine Gegenstände an der richtigen Stelle von selbst anwendet, läßt einen flüssigen Spielablauf zu. Leider ist dieses Prachtstück und keines seiner Vorgänger je zu uns nach Deutschland gelangt, lediglich amerikanische Abenteurer durften auf dem NES einige Heldentaten vollbringen.



DRAGON QUEST 5

HERSTELLER ENIX
SPEICHER 12 MBit
SPIELERZAHL 1

Alt und bewährt: Das Rollenspiel-Konzept der "Dragon Quest"-Reihe fesselt trotz japanischer Texte.



MADARA 2

HERSTELLER Konami
SPEICHER 12 MBit
SPIELERZAHL 1

Wie bitte? Dieser textlastige College-Thriller genießt nur in Japan Kult-Status.



OTOGIRISOU

HERSTELLER Chun Soft
SPEICHER 8 MBit
SPIELERZAHL 1

Das Text-Adventure um ein mystisches Gemäuer zieht unermüdliche Forscher in seinen Bann.



MIGHT & MAGIC 3

HERSTELLER FCI
SPEICHER 12 MBit
SPIELERZAHL 1

Ebenso umfangreiches, wie schweres 3D-Rollenspiel mit VGA-naher Grafik und spielerischer Raffinesse.



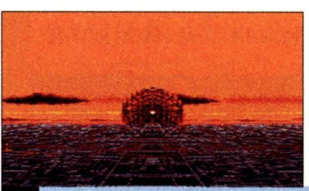
ROBO WAR 3

HERSTELLER Banpresto
SPEICHER 12 MBit
SPIELERZAHL 1

Dank einfacher Benutzerführung verwandelt Euch der Strategie-Knüller zum Weltraum-Feldherrn.

Shoot´em Ups

Die ersten werden die Besten sein: Kein Ballerspiel konnte das legendäre "Super Aleste" schlagen, doch trotzdem warten wir seit 1992 vergeblich auf den Deutschland-Release. Es zoomt, es









"Space Megaforce", die amerikanische Version von "Super Aleste", überrascht mit neuem Abspann: Vom Helden-Orchester begleitet, lehnt sich der siegreiche Pilot zurück und genießt die malerische Super-Nova, den einstigen Unterschlupf der Alien-Schurken.



Ultraschweres Endzeit-Geballer mit Riesen-Sprites und Kugelhagel hart an der Flacker-Grenze.



Poplige 3D-Levels vermiesen die sonst fröhliche Terminator-Jagd.



FX und Tricks: Der Horizontal-Scroller protzt mit Grafik und ungewöhnlichem Extra-System.



Killing for Cash: In der spielerisch angestaubten TV-Show erntet Ihr für jede Leiche massig Punkte.



Probotector-inspiriertes Jump'n'Shoot mit viel Abwechslung und der Lizenz zum Ruckeln.



Für Klamauk-Humor und Baller-Kompetenz erntete das Spiel 87% Spielspaß in MAN!AC 1/95.



"Galaxian"-Remake mit ulkiger Slapstick-Grafik, massenhaft Extras und Spielspaß-Garantie.

scrollt und rein gar nichts ruckelt: Gigantische Grafikeffekte und tolle Musikstücke locken Euch zu erbarmungslosen, aber fairen Gegnern. Während der japanische Abspann das Ende anhand einer Bilderserie erzählt, bestaunt Ihr in der amerikanischen Version ("Space Megafoce") eine exzellente Animation.

Das ultra-schwere "Bio Metal" bietet ebenfalls eine geballte Ladung Action: Zu "2 Unlimited"-Stampf-Beat wütet Ihr durch horizontal scrollende Levels, in denen die Gegnermassen die Hintergrundgrafik verdecken. Leider stoppt Euch der Schwierigkeitsgrad meist schon im zweiten Level. Grafisch ist das Ganze jedoch eine Augenweide: Ihr düst durch Endzeit-Metropolen, biologische Gewebe-Röhren, Smog-Schwaden, ballert auf Drohnen und Abfang-Jäger und weicht dabei drohenden Säuretropfen aus, die sogar Hintergrundgrafik und Feinde wegätzen.

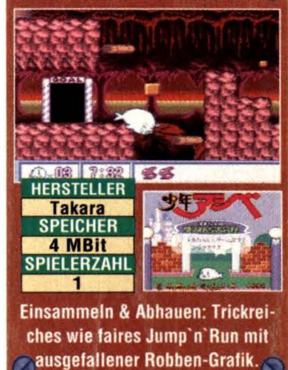
Freunden niedlicher Schießereien empfehlen wir "Cosmo Gang - The Video". In "Galaga"-Manier feuern ein bis zwei Spieler auf ulkige Alien-Banden, die Euch vor ihrem Ableben noch schnell die Zunge ´rausstrecken. Eine Parade der Gag-Extrawaffen: Ihr laßt die Feinde in Spinnennetzen zappeln, schießt sie per Wurmloch in eine andere Dimension oder zückt eine Spieldose, deren Springteufel die Monster verschreckt.



Jump'n'Run & Geschicklichkeit

In der Jump'n'Run-Ecke tut sich im Ausland nicht viel mehr als bei uns. Trotzdem haben wir Euch ein paar besonders ausgeflippte Springteufel zusammengestellt. In der "Ren & Stimpy Show" steuert Ihr einen zwielichtigen Helden durch abgedrehte Cartoon-Levels: Eine kleine zerzauste Maus, die sich im Schnapskeller am wohlsten fühlt, springt über verzogene Fernsehapparate, zappelnde Mausefallen und läßt keine Gelegenheit aus, der fiesen Katze Gläser, Holzscheite und





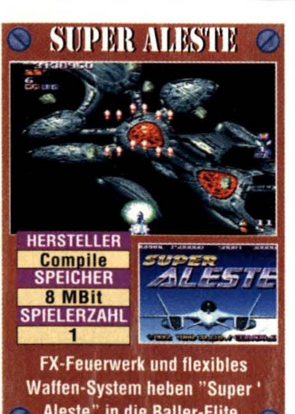
Einsammeln & Abhauen: Trickreiches wie faires Jump'n'Run mit ausgefallener Robben-Grafik.



Das militärische "Tiger Heli"-Inferno bietet geballte Action vor traditionellen Hintergründen.

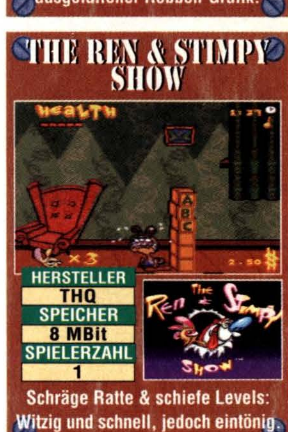


3D olé: Mit Euren Colt-Schwingern durchlöchert Ihr in sechs Levels Eure Gegner und die Hintergründe.



FX-Feuerwerk und flexibles Waffen-System heben "Super Aleste" in die Baller-Elite.





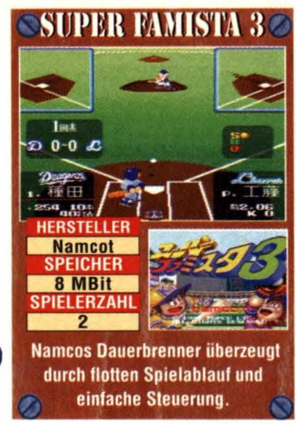
Schräge Ratte & schiefe Levels: Witzig und schnell, jedoch eintönig.






Im japanischen "Super Aleste"-Abspann befreit Ihr eine zarte Schönheit und tragt sie vom Folterkeller direkt zum Altar. Keine Mode-7-Effekte, sondern einer ruhige Bilderfolge mit Sound und japanischen Texten.

SUPER FAMISTA 3



HERSTELLER Namcot
SPEICHER 8 MBit
SPIELERZAHL 2

Namcos Dauerbrenner überzeugt durch flotten Spielablauf und einfache Steuerung.

BLACK BASS



HERSTELLER Hot B
SPEICHER 8 MBit
SPIELERZAHL 1

Geduld, Sportsfreund: Wie der Realsport wendet sich die Fischer-simulation an relaxte Zeitgenossen.

PAWAFURU PUROYAKIN



HERSTELLER Konami
SPEICHER 16 MBit
SPIELERZAHL 2

Konamis Baseball überzeugt mit exzellenter Grafik und Spielbarkeit.

GO! GO! DODGE LEAGUE

HERSTELLER Mebio Software
SPEICHER 4 MBit
SPIELERZAHL 2

Bildschirm-Völkerball mit Kuller-augen-Charme und fetziger Action.

Bilder an den Schädel zu werfen. Ländlicher gibt sich der Elch aus "The Adventures of Rocky & Bullwinkle & Friends": Ihr steuert den x-beinigen Geweihträger durchs Gebirge und weicht eispickelnden Bergsteigern und Mäuse-Robotern aus. Wer nach der Bedeutung des Fremdworts "psychedelisch" fahndet , riskiert einen Blick.

Unter den Geschicklichkeitsspielen sticht der Höllen-Flipper "Jaki Crush" hervor: Die Umsetzung erreicht zwar nicht das PC-Engine-Original, schlägt aber alle anderen Nintendo-Flipper durch seine zahlreichen Bonus-Spielfelder und gruseligen Teilaufgaben.

Sportspiele

Japan und Amerika teilen mit Baseball eine gemeinsame Leidenschaft. Für Freunde der kryptischen Sportart ist das grandiose "Pawafuru Puroyakyn" von Konami interessant, das eben für Sonys Playstation umgesetzt wurde. Im Gegensatz zu anderen Baseball-Simulationen seht Ihr "am Schlag" per Rückspiegel den bösen Fänger hinter Euch.

Mit fetzigen Zock-Nächten könnt Ihr bei "Go! Go! Dodge League" rechnen: Die Völkerball-Simulation fasziniert im Zwei-Spieler-Modus und bietet witzige Optiken. Den Gegner vom Spielfeld zu semmeln, macht auch im Sportspiel-Genre einen Heidenspaß.

Wer´s lieber geruhsam angehen möchte, der besorgt sich "Black Bass", sticht in See und wirft dort seine Angel aus. Mit einem Radargerät findet Ihr die Fische, die je nach Größe in den passenden Köder beißen. Bei Sonnenuntergang werden die Fische mit Punkten aufgewogen und der Sieger ermittelt. Petri Heil!

Denk & Glücksspiele

Neben "Tetris"- und "Columns"-Versionen dominiert "Mah Jongg" die japanische Denksport-Szene. Dieses Spiel und seine ungezählten Varianten läßt sich am ehesten mit Quartett vergleichen: Ihr sammelt Steinchen-Kombinationen, die am Schluß in einem Punktesystem abgerechnet werden. In der Publikumsgunst nur knapp darunter, machen sich die "Pachinko"-Simulationen in den Spieleläden breit: Ein Glücksspiel, in dem kleine Kugeln durch einen Automaten flitzen, von Metall-Stiften abprallen und – wir drücken die Daumen – auf einem Bonus-Feld landen. Lediglich die Stärke des Anstoßes wird von Euch kontrolliert. Da weder "Mah Jongg" noch "Pachinko" im Westen populär sind, blieben die Spiele japanischen Nintendo-Fans vorbehalten. *oe*

MAH JONG 2



HERSTELLER Nichibutsu
SPEICHER 16 MBit
SPIELERZAHL 1

Die Mah-Jong-Variante ist nur für Spieler mit Regel-Vorkenntnissen spielbar.

THE ADVENTURES OF ROCKY & BULLWINKLE & FRIENDS



HERSTELLER Imagineering
SPEICHER 8 MBit
SPIELERZAHL 1

Ulkige Alpen-Optiken und Bonus-Spiele erwarten Euch.

JAKI CRUSH

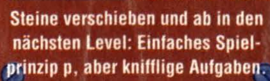
HERSTELLER Naxat
SPEICHER 8 MBit
SPIELERZAHL 2

Flippern mal anders: Statt Bumper trefft Ihr Totenschädel, als Gegner agieren Gespenster & Dämonen.

LITTLE MAGIC



HERSTELLER Altron
SPEICHER 4 MBit
SPIELERZAHL 1



Steine verschieben und ab in den nächsten Level: Einfaches Spielprinzip p, aber knifflige Aufgaben.

SUPER LIVE GAME



HERSTELLER Takara
SPEICHER 12 MBit
SPIELERZAHL 4

Würfeln und Ziehen: Buntes Brettspiel auf mehreren Ebenen und Welten. Für vier Spieler.

PACHINKO



HERSTELLER Sunsoft
SPEICHER 8 MBit
SPIELERZAHL 1

Japanische Groschengrab-Umsetzung: Laßt die Kugeln flitzen und hofft Euch auf Euer Glück.

TETRIS FLASH

HERSTELLER BPS
SPEICHER 8 MBit
SPIELERZAHL 2

Mischung aus "Tetris" und "Dr. Mario": Glitzernde Grafik und altbekannte Knobel-Action.



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Danke für die vielen Zeichnungen, Skizzen und Cartoon-Kritzeleien, die uns in den letzten Wochen erreicht haben. Leider scheint bei Euch Videospiel-Künstlern der gute alte Bleistift wieder groß in Mode zu sein – verläßlich, ausradierbar, aber für einen Abdruck auf diesen Seiten leider vollkommen ungeeignet. Denkt bitte in Zukunft daran, mit Filzstiften, Öl, Aquarell oder Acryl auf weißes Papier zu malen und nicht mit zittrigem Bleistrich auf penetrantes Karo-Muster. Greift also bitte zu besserem Material – damit diese Seiten schöner werden!

MK 3

Ich heiße Mika und bin ein großer Fan von Prügelspielen. Momentan hoffe ich auf "Killer Instinct", das optisch supergut aussieht. Beim Durchblättern der neuen MAN!AC stieß ich auf den Ultra-64-Artikel, in dem Ihr geschrieben habt, daß auch "Mortal Kombat 3" für dieses System erscheinen wird. Aber wieso ist Williams der Hersteller von "MK 3" und nicht das Team, das auch die ersten beiden Teile hergestellt hat? Die Jungs hatten doch eine Menge Erfahrung. Wie wird Williams das Spiel gestalten, wird es grafisch und in Sachen Fatalities noch eins 'drauf setzen?

Mika Sauer, Lüdenscheid

Wir können Dich beruhigen, Mika, denn auch der dritte Teil wird vom bewährten "Mortal Kombat"-Team entwickelt – die amerikanischen Automatenhersteller Williams, Bally und Midway sind seit den 80er Jahren ein und dieselbe Firma. Davon abgesehen gibt es noch keine Informationen zum erwarteten Prügelknaller. Unser Tip: Lies auch die nächste MAN!AC.

THX & COMIX

Die Laserdisc-Rubrik ist fantastisch: Die wichtigsten Facts (THX, Widescreen, usw.) werden genannt und die Wertungen stimmen auch. Ihr solltet mehr Berichte über Special Editions wie die "Star Wars Trilogy" bringen und vielleicht auch mal ein paar davon verlosen. Wenn Ihr den Händler nennt, sponsort er Euch vielleicht sogar den Wettbewerb.
Seid Ihr wie ich Comic-Fans? In der MAN!AC findet man mehr Berichte zu diesem Thema als in jedem anderen Heft. Nennt doch mal Eure Lieblingscomics.

Hauke Basse, Horneburg

Martin, Andreas und Olli lesen keine Comics, dafür aber der Rest der MAN!ACs: Armin favorisiert "Gon" sowie alles von Edika und Marvel, Robert empfiehlt Dir "Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit", den Manga "Version" und die Zeitreisen von "Valerie & Veronique". Winnie schwört wiederum auf den amerikanischen "Breathtaker"-Zyklus, auf Simon Bisley's "ABC Warriors" und den Ur-"Corto Maltese", "Die Südseeballade".

Ich finde Euer Heft super, aber eines stört mich: Ihr habt zu wenig 3DO-Tests und -Berichte.
Momentan seid Ihr ja ganz verrückt nach Konsolen wie Sony Playstation und Sega Saturn, aber glaubt mir, das Geschrei wird schnell aufhören, wenn nicht in den nächsten Wochen eine Menge guter Spiele für diese Konsolen erscheinen. Nur eine CD-Konsole kann den Durchbruch schaffen und das wird klarerweise das 3DO sein: Electronic Arts kommt mit Spielen wie "Syndicate", "Magic Carpet", "NHL Hockey" und natürlich "Wing Commander 3", für das man sonst einen 6000-Mark-PC benötigt. Außerdem stehen Firmen wie Matsushita, Crystal Dynamics, Electronics Arts (Origin, Bullfrog), Time Warner und AT & T auf der Seite des 3DO. Auch wenn die Hardware bisher noch nicht so weit verbreitet ist, sind die Chancen für das 3DO in Japan, England und Deutschland gut. Außerdem hat die 3DO Company soviel Power wie Sega, Nintendo und Sony zuammen. Aber wann kommt die Digital Video Cartridge in den Handel, was ist mit der 64-Bit-Erweiterung und habt Ihr eigentlich etwas gegen das 3DO?

Peter Reichhart, Kolbenmoor

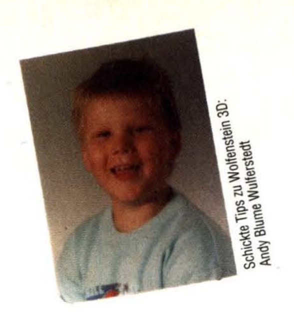
Nein, wir haben nichts gegen das 3DO (oder gegen Atari, Sega oder irgendeinen anderen Hersteller), glauben aber trotzdem nicht, daß das 3DO zum Standard für CD-Spiele wird. Einige Deiner Aussagen sind falsch: Die 3DO Company hat nicht "soviel Power" wie die gesamte Konkurrenz zusammen, AT & T ist schon lange kein primärer 3DO-Verbündeter mehr, sondern kooperiert mit jedem Hersteller, der eine Ausnutzung des Telefonnetzes verspricht. Dasselbe gilt für den Medienriesen Time Warner, einen offiziellen Lizenznehmer für Sega Saturn und Playstation. Eine MPEG-Erweiterung von Goldstar soll dieser Tage an den US-Fachhandel ausgeliefert werden, wenig später folgt das Modul für die Panasonic-Modelle. Die 64-Bit-Erweiterung wird noch ein paar Monate auf sich warten lassen. Vor '96 kommt sie bestimmt nicht.

Bremen meckert

Ihr macht eine echt prima Zeitschrift mit vielen Infos und guter Gestaltung. Natürlich gefallen mir manche Sachen nicht (warum druckt Ihr z.B. nur Lobesbriefe ab?). Ich zähle mal auf, was verändert oder weggelassen werden sollte: Die "Laser Cinema"- und die "Asian Cinema"-Seiten sind überflüssig, sowie der "Surfen im Datenstrom"-Artikel (der aber noch einigermaßen ging). Wenn ich etwas über Zeichentrickfilme oder Laserdisc-Neuheiten wissen will, kaufe ich mir eine entsprechende Zeitschrift. Daß Ihr den Kram aber in die MAN!AC packt, ist überflüssig. Ihr seid doch auf Videospiele spezialisiert und so schon gut genug. Ich weiß, daß viele anderer Meinung sind, glaube aber, daß die Mehrheit ohne die Medien-Seiten auskommt. Erweitert doch die Leserbriefecke oder bringt mehr Tests und Previews.
Genug der Meckerei: Ein spezielles Lob an Andreas Knauf (Warum testet der Junge nur so wenig?), Martin Gaksch (kenn' ich seit Anfang der Video Games – weiter so) und Oliver Ehrle (irgendwie find' ich ihn cool). Jetzt habe ich noch ein paar Tips für Euch: Laßt doch zu sehr guten Spielen zwei Redakteure ihre Meinung sagen. Last Resort ist Spitze, auf jeden Fall so lassen. "Antworten kurz notiert" sind auch sahnemäßig, auf jeden Fall so lassen. Die Handheld-Ecke kann so bleiben, ebenso die 8-Bit-Oldies und der Hero. Hoffentlich macht Ihr nicht noch einmal so einen dummen Report über Raumschiff Enterprise. Und immer schön über das Ultra 64 berichten.

Adolf Sztuka, Bremen

Super, daß zumindest Handheld, 8-Bit und Hero "so bleiben können" – wir haben die Game-Boy-Seiten trotzdem ab dieser Ausgabe in den News-Teil verfrachtet. An den Medien-Seiten wollen wir hingegen nichts ändern: Gegenüber stapelweise Spieletests, Previews und News halten wir das kleine Film-, CD-ROM- und Internet-Ghetto für vertretbar. Schließlich achten wir darauf, daß sich die Medien-Themen mit der Spiele-Materie überschneiden (Sega-Site im Internet, Animes, die auch als Videospiele erscheinen werden...) und nicht völlig aus der Luft gegriffen sind. Oder sind auch andere Leser der Meinung, daß ausschließlich Videospiele in MAN!AC besprochen werden sollten? Schreibt uns.
Übrigens weigert sich Winnie in Zukunft, Briefe zu bearbeiten, in denen Andreas, Martin und der "coole" Olli erwähnt werden, er jedoch völlig ignoriert wird. Last, but not least findest Du (und alle anderen ungeduldigen Nintendo-Freunde) einen großen U64-Artikel ab Seite 34.


Schickte Tips zu Wolfenstein 3D: Andy Blume Wulferstedt

TV-Schrott

Gerade habe ich mir die "interaktive Video- und Gameshow" (würg) X-Base angetan. Die Moderatoren agieren so amateurhaft, daß sie dadurch ungewollt amüsant wirken. Aber jetzt kommt's: Einer dieser Komiker hob doch tatsächlich die neueste Ausgabe Eures geilen, da immer bestens informierenden Magazins in die Kamera und laberte etwas über den Star-Trek-Report. Bitte, bitte sagt mir, daß Ihr mit dieser Sendung nichts zu tun habt. X-Base verfügt zwar über gute technische Mittel, aber als Videospielefan finde ich sie öde, da es null Infos zu den Spielen oder Konsolen gibt. Die Möglichkeit der interaktiven Beteiligung (uraltes Spiel über Telefontasten) ist auch nicht gerade berauschend. Nach meiner Meinung gibt es in Deutschland keine gute Spielesendung. Deshalb sehe ich mir auf dem französischen Sender FR 3 die "Micro-Kids" an, die haben das Ganze eigentlich recht gut umgesetzt.

Mein Senf zum Brief von Paschalis Armoutsis: Ich besitze alle drei erhältlichen SF2-Versionen für das Super Nintendo und die fürs 3DO – unnötig zu erwähnen, daß ich ein Fan dieses Spieles bin und auch alle Automaten schon gespielt habe. Die Frames habe ich jedoch nie gezählt, auch wieviele Pixel die Sprites über dem Boden "schweben", hat mich nie interessiert. Zugegeben, "STF 2 Turbo" war wirklich nicht viel besser als das Ur-"Street Fighter 2", aber "Super Street Fighter 2" ist für Nintendo-Verhältnisse perfekt. Die Aussage zu Balrog und Zangief ist jedoch Quatsch, ebenso die Behauptung, ein Sieg auf Stufe 4 sei Glückssache. Ich will nicht angeben, aber ich und viele meiner Freunde haben das Spiel sogar schon auf Stufe 7 geschlagen. Es muß sich herumgesprochen haben, daß Deutsche (keine rassistische Bemerkung, sondern lediglich eine Persiflage auf den Abschluß des "kritischen Griechen"), auch im hohen Alter ab 17 wesentlich fitter, reaktionsfähiger und potenter sind. Noch zwei Fragen:

– Welchen Monitor würdet Ihr mir für den Betrieb einer Playstation, eines Saturn und eines Neo-Geo-CDs empfehlen?

– Da ich noch Schüler bin und nicht Onassis heiße, wollte ich Euch um Adressen für Direkt-Importe bitten, da so die Spiele noch billiger sind als bei den meisten Importhändler.

Dennis Mendel, Rodalben

Welchen Monitor Du kaufst, kannst Du praktisch von persönlichen Design-Wünschen abhängig machen. Technisch gibt's kaum Unterschiede: Hauptsache, er hat viele RGB-taugliche Scart-Buchsen und verkraftet 60-Hertz-Signale. Vergiß aber die Idee mit dem Direktimport – kein Fernost-Händler wird mit einem Privatmann kooperieren.

Clones!

Ein großes Kompliment, daß Ihr es geschafft habt, Euch nach relativ kurzer Zeit zum kompetentesten und aktuellsten Magazin zu mausern. Endlich wurden auch von "offizieller" Seite die geradezu inflationär auftauchenden NES-Plagiate auf dem deutschen Markt bemerkt. Doch nach meinem ersten euphorischen Anlesen, mußte ich enttäuscht feststellen, daß Ihr Euch nur auf den Aspekt der Kundenverarschung eingelassen habt. Naive Käufer aufzuklären ist eine Seite der Medaille. Für echte Nostalgiker und Classic-Sammler sind diese Nachbauten und die dazu erhältlichen Multigame-Module aber oft die einzige Möglichkeit, an die nicht mehr erhältlichen (oder in Deutschland gar nicht erschienenen) Oldies heranzukommen. Um endlich einmal "Galaga", "Pooyan" oder "Joust" zu spielen, nimmt man kleine Grafik-Bugs und nicht angepaßte PAL-Geschwindigkeit gerne in Kauf.

Martin Rohde, Hamburg

Bei Deiner Aufzählung mit "Galaga" und "Pooyan" wurde sogar Winnie schwach, trotzdem halten wir an unserer Nachbau-Kritik fest – die Dinger sind illegal, technisch minderwertig und lächerlich dokumentiert. Als "echter Nostalgiker und Classic-Sammler" solltest Du Dir ein Beispiel an den amerikanischen Freaks nehmen, die eher eine eigene Japan-Connection aufbauen, als sich mit einer Kopie abzugeben.

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Laut einigen Prügelexperten sind sowohl "Virtua Fighter" als auch die Fortsetzung spielerisch besser als Takaras Toh Shin Den, das aber grafisch deutlich eindrucksvoller aussieht. Was die Beat'em-Up-Heroen in der Redaktion dazu sagen, liest Du am besten in der letzten MAN!AC nach.

Momentan hat es noch wenig Sinn, über die 64-Bit-Erweiterung für das 3DO zu philosophieren. In Deutschland kommt das Panasonic-Modell erst im August, sodaß die zweite Generation nicht vor '97 bei uns erscheint. Selbst in den USA rechnet keiner vor '96 mit dem Hardware-Upgrade.

In "Ridge Racer" gibt es nur eine Strecke, die man auch in die entgegengesetzte Richtung fahren darf. Außerdem könnt Ihr auf einem Spiegelbild des Kurses losbrausen.

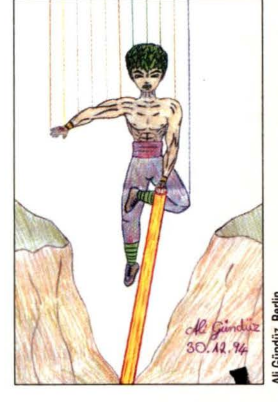
Aufwendige PC-Spiele wie Lands of Lore 2, "Wing Commander 3" oder "Descent" lassen sich problemlos auf eine 32-Bit-Konsole wie z.B. die Sony Playstation umsetzen. Eine Adaption von Lands of Lore 2 ist momentan nicht geplant. Wir tippen jedoch darauf, daß es '96 für die Playstation kommt.

Zur Zeit entwickeln neben SNK die Hersteller Taito, Hudson, Sunsoft, Visco, Technos, Saurus (bekannt durch "Samurai Shodown" auf dem Super NES), Video System, Astic, Nescar, Mono und Aikom für das Neo Geo. Namco und Konami werden das Neo Geo nach unseren Informationen aber nicht unterstützen.

Import-Wucher

Jetzt platzt mir der Kragen: In der MAN!AC inserieren Anbieter, die Playstations für Preise von bis zu 1800 Mark anbieten. Anbei übersende ich Euch einen Ausschnitt aus dem aktuellen Sony-Katalog, damit Ihr Euch mal eine Vorstellung machen könnt, was Spiele und Zubehör in Japan kosten. Wenn man dann noch weiß, welche Rabatte ein Händler mit den richtigen Kontakten bekommt... Den Rest könnt Ihr Euch ja denken. Zu Eurem Statement "Dafür, daß Euch die Importeure die Möglichkeit geben, mit der nächsten Generation probezuspielen, haben sie sich auch einen gewissen Gewinn verdient", kann ich in Kenntnis der japanischen Preise nur lachen.

Dirk Lübbe, Osnabrück


Ali Gündüz, Berlin

HERO

Lange bevor Steven Spielberg eine neue Dinosaurier-Hysterie entfachte, widmete sich der Spielautomatenentwickler Taito den kultigen Urzeit-Wesen. Die Klein-Saurier Bub und Bob machten sich auf, ihre Brontosaurus-Freundinnen aus den Klauen von Baron von Blubba zu befreien. Zu diesem Zweck mußten sie rund hundert bildschirmgroße Levels überstehen, die mit Plattformen und kleinen Urwald-Biestern übersät waren. Bub und Bob konnten laufen, hüpfen und – sehr wichtig – mit ihrem feurigen Atem Luftblasen fabrizieren. Darin verfingen sich die Saurier-Feinde und waren zum sorglosen "Abhüpfen" freigegeben. Als Belohnung erschienen diverse Früchte und Bonusgegenstände, die fortgeschrittene "Bubble Bobble"-Spieler taktisch clever einsetzten. Dank Sonnenschirmen konnte man fünf Levels überspringen, magische Kreuze sorgten für Feuer, Gewitter und Flutwellen, Schuhe machten Bub und Bob Beine. Insgesamt standen über ein Dutzend Extras zur Verfügung – ganz schön viel Abwechslung für ein 86er-Spiel.

Der tierische Ein- und Zwei-Spieler-Spaß wurde zwar auch für die 8-Bit-Konsolen kompetent umgesetzt, doch zur damaligen Zeit dominierten in Europa die Heimcomputer. So kam es nicht von ungefähr, daß "Bubble Bobble" auf C-64, Sinclair Spectrum, Atari ST und Amiga die meisten Bewunderer hatte und ziemlich lange in den Bestseller-Listen verweilte. Auch die grandiose Fortsetzung "Rainbow Islands" fand nur zögerlich ihren Weg auf vereinzelte Videospiel-Systeme: Während der englische Amiga-Freak Andrew Braybrook (Graftgold) eine beinahe perfekte Adaption des Spielautomaten für seinen Lieblingscomputer schuf, erschien die lieblose Mega-Drive-Version "Rainbow Islands Extra" (auf Wunsch mit neuen Feinden aus bekannten Taito-Spielen) nur in Japan, die ewig verschobene PC-Engine-Umsetzung (inklusiv der Geheiminseln) gar erst zwei Jahre nach der ersten Ankündigung. In einem der besten Jump'n'Runs aller Zeiten verwandeln sich Bub und Bob in zwei kleine Spitzbuben, die horizontal scrollende Plattform-Levels mit Hilfe von Regenbogen erklimmen. Der schnucklige Look des Originals wurde beibehalten, viele Extras und ein faszinierendes Netz von Insider-Tricks und versteckten Boni verhalfen dem großartigen Hüpfspiel in Europa zu verdienter Popularität.

Die nächste "Bubble Bobble"-Episode wurde zunächst für die japanischen PC-Engine veröffentlicht: "Parasol Stars" galt monatelang als absolute Rarität, da die Japan-Auflage ständig ausverkauft war. Erst mit dem Erscheinen der US-Fassung für die Turbo Grafx sank der Sammlerpreis wieder in erschwingliche Regionen. Bub und Bob tauschten Regenbogen gegen Regenschirme, behielten ihr sonniges Gemüt aber bei. "Parasol Stars" spielt sich fast genauso gut wie "Rainbow Islands", blieb der Zwei-Spieler-Tradition und dem Kunterbunt-Outfit treu.

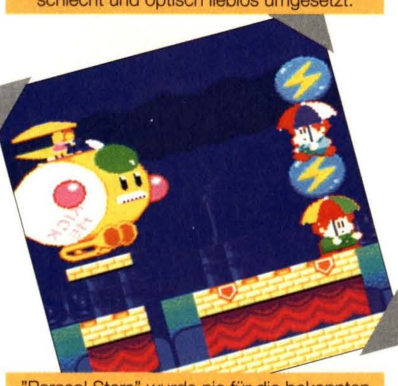
1994 durften sich Bub und Bob erstmals seit dem Original wieder in ihrem Saurier-Outfit zeigen. Auf der Suche nach einfachen, aber spaßigen Game-Boy-Spielkonzepten entdeckte man die knuddeligen Urzeitwesen und programmierte ihnen die Fortsetzung "Bubble Bobble 2" auf den Leib. Spielerisch mit dem Vorbild fast identisch, wurden lediglich neue Levels und frische Extras eingebunden. Daß Taito das Revival halbwegs ernst meint, läßt sich auch an der Neo-Geo-Neuheit "Puzzle Bobble" ablesen. Die Hauptrolle in der hochkarätigen Knobelei fiel den beiden Sauriern zu. Eine verbesserte Umsetzung fürs Super NES ist schon fertig.

In der Spielhalle turnen Bub und Bob seit neuestem in "Bubble Symphony" herum. Der vierte "Bubble Bobble"-Streich erinnert an das Original, hat jedoch viele Special-FX, unzählige Extras und eine größere Spielfläche zu bieten. Umsetzungen für aktuelle 32- und 64-Bit-Systeme sind noch nicht angekündigt, jedoch dürften schon bald Versionen für Playstation und Saturn erscheinen.

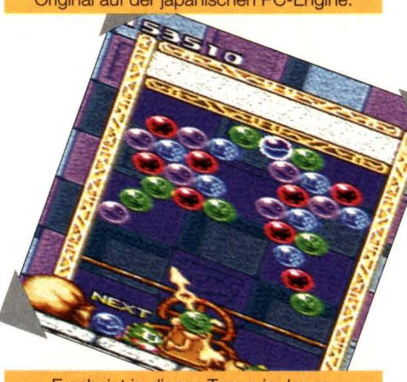
Wer seine Spiele-Sammlung für die PC-Engine um die "Bubble Bobble"-Episoden oder andere Prachtspiele aufstocken will, kann sich an den Fachversand & PC-Engine-Freund Wolfsoft in Neuwied (Tel.: 02622/83517) wenden.

"Bubble Bobble" erschien in Japan zunächst auf Diskette für das Famicom (NES), später auch als Modul in USA und Europa.

"Rainbow Islands Extra" auf dem Mega Drive ist spielerisch akzeptabel, aber technisch schlecht und optisch lieblos umgesetzt.



"Parasol Stars" wurde nie für die bekannten 16-Bitter adaptiert. Im Bild das fantastische Original auf der japanischen PC-Engine.



Erscheint in diesen Tagen in Japan: Die aufgepeppte Super-NES-Version der Neo-Geo-Knobelei "Puzzle Bobble".

BUB & BOB

1986	Bubble Bobble (Arcade)
1986	Bubble Bobble (NES, Diskette)
1988	Rainbow Islands (Arcade)
1990	Bubble Bobble (Game Boy)
1990	Bubble Bobble (NES)
1990	Rainbow Islands Extra (Mega Drive)
1991	Bubble Bobble (Master System)
1991	Parasol Stars (PC-Engine)
1992	Parasol Stars (Game Boy)
1993	Rainbow Islands (Master System)
1993	Rainbow Islands (PC-Engine-CD)
1994	Bubble Bobble 2 (Game Boy)
1995	Puzzle Bobble (Neo Geo)
1995	Puzzle Bobble (Super Nintendo)
1995	Bubble Symphony (Arcade)


WE'RE MAN!ACS
MAN!AC

8-BIT REPLAY

Edle Technik, tolles Zubehör und die besten Titel aus der Spielhalle: Das Colecovision war eine Prachtkonsole. Doch der Videospiel-Crash 1984 beendete den Traum.

INTERTON VC 4000
Hersteller: Coleco, USA
Erscheinungsjahr: 1982
Erstes Spiel: Donkey Kong
Spieleentwicklung: Ende 1984
Anzahl der Spiele: ca. 160
Die beste Konsole und die beste Software – leider erschien dieses Konsolen-Wunder zur falschen Zeit.

KÖNIG DER KONSOLEN

COLECO-VISION

Als im Herbst 1982 das Colecovision erschien, ahnte niemand, daß dem Hobby nur noch wenige unbeschwerte Monate blieben. Damals stand das VCS auf dem Weihnachtsplaner noch ganz oben, millionenfach rollten die VCS-Module vom Band.

Der ideale Zeitpunkt für die Einführung eines neuen Spielgeräts, das dem Dauerbrenner VCS, aber auch dem 16-Bit-Konkurrenten von Mattel technisch hoch überlegen war. Die blockige, farbarme Atari-Grafik schien selbst überzeugten VCS-Fans veraltet. Der Blick auf die Automaten der Japano-Hersteller Konami, Namco und Taito, die nur mit Abstrichen auf das VCS umgesetzt werden konnten, erregte den Wunsch nach einer fortschrittlichen Spielkonsole. Das Colecovision hatte das Zeug dazu.

Das Herz des Colecovision war ein 8-Bit Z80-A-Prozessor, der einen Video-Chip von Texas Instruments kontrollierte. 16 KByte Video-RAM genügten damals, um Grafik in 16 Farben hochauflösend in 256 mal 192 Pixeln darzustellen. Hardware-Sprites waren unverzichtbar, und so spendierten die Designer ihrem Gerät 32 animierte und leicht manipulierbare Objekte von einer Größe von 8 mal 8 oder 16 mal 16 Pixel. Die Sprites waren zweifarbig und konnten auf doppelte Größe gezoomt werden.

Die luxuriöse Technik verbarg sich hinter einem schwarzen Gehäuse, zwei Controller wurden über VCS-ähnliche 9-Pin-Stecker angschlossen. Durch die integrierte Zwölfer-Tastatur ähnelten die Sticks den Intellivision-Controllern. Jedem Spiel war eine Folie mit der Tastaturbelegung beigelegt; auf der "*"-Taste lag später die Pause-Funktion.

Das Colecovision besaß die fortschrittlichste Technik und war gleichzeitig das einzige Spielsystem für das sowohl die besten Sega-, als auch die schönsten Nintendo-Titel erschienen. "Donkey Kong", Debütspiel des Millionen-Stars Mario, half Coleco bei der Markteinführung, danach erschienen die Automatenumsetzungen "Zaxxon" (Sega) und die wunderhübsche Original-Entwicklung "Smurf", später Segas "Turbo", und das brillante "Donkey Kong Jr.".

Neben den Lizenzen der japanischen Automatenindustrie erfreute sich das Colecovision auch der Zuneigung der größten amerikanischen Spielehersteller. Selbst Industrie-Veteran Spinnaker entwickelte bereits Edutainmnet-Software für das Colecovision. Daneben zollten Epyx, Sierra, Atari, Activision, Imagic, Parker, Konami, 20th Century Fox und sechs weitere Hersteller dem Konsolen-Wunder Tribut.

Das Colecovision punktete auch auf dem Zubehör-Sektor: Mit dem Expansion Module 1 konnte man die gewaltige Spiele-Bibliothek des Atari VCS abspielen (zumindest theoretisch, denn viele der 600 VCS-Spiele verstand der Adapter nicht), das Expansion Module 2 war eine ausgewachsene Rennausstattung mit Lenkrad und Pedal – auf das gleiche Zubehör wartet die Playstation-Generation. Daneben erschienen auch ein Trackball und ein luxuriöser Ersatz-Controller. Das Expansion Module 3 läutete dann Colecos Ende ein: Eine komplette Heimcomputer-Ausstattung mit Typenrad-Drucker, Software und Wafer-Drive-Massenspeicher. Doch 1984 war der Videospiele-Markt ruiniert, der Adam im Handel gefloppt und Arnold Greenberg seiner Firma leid.

Jahre später hatte das Colecovision ein Comeback, als Telegames die Hardware im verkleinerten Gehäuse des Personal Arcade noch einmal in den Handel bugsierte. Erst 1993 zerstörte ein Tornado die letzten Bestände unverkaufter Coleco-Clones. Das einst innovative System war endgültig Geschichte. *wi*

COLECOVISION- DIE BESTEN SPIELE	
Lady Bug	Im Chaos der Drehtüren: Die beste Heimumsetzung des schönsten "Pac-Man"-Clones.
Turbo	Die Umsetzung des frühen Sega-Rennspiels wurde mit Lenkrad und Pedal (Expansion Module 2) verkauft.
Zaxxon	Isometrische Weltraumschlacht: Segas Grafik-Revolution wurde akkurat für zu Hause adaptiert.
Donkey Kong	...und "Donkey Kong Jr.": Trotz fehlender Levels ein Heidenspaß in automatengerechter Präsentation.
Q-Bert	Charmantes Rüsseltier & Pyramiden-Panik: Eine vorbildliche Umsetzung des unvergeßlichen Automaten.

Zu den heute seltensten Spielen für das Colecovision zählen übrigens "Choplifter", Imagics "Dragonfire" und "Q-Bert´s Qubes" von Parker. Für jeden dieser Titel dürft Ihr auf dem Gebrauchtmarkt zwischen 40 und 70 Mark hinblättern. Das Grundgerät selbst (Verkaufspreis 1983: 500 Mark) findet Ihr für unter hundert Mark auf gutsortierten Flohmärkten.

"Donkey Kong Jr.": Coleco war Nintendos erster Videospiel-Lizenznehmer!



Eine der wenigen Originalentwicklungen für das Colecovision: "Smurf" von 1982.


"Tapper": Bier zapfen, ausgeben und die Gläser flink einsammeln (Fotomontage).



SEGA SATURN & SONY PLAYSTATION
inkl. RGB-Umbau & Spannungswandler





SUPER NES

Biker Mice dt	***99.90**
Cannon Fodder dt	119.90
Chaos Engine dt	***79.90**
Donkey Kong Country	139.90
Earth Worm Jim	***99.90**
Final Fantasy III us	149.90
Ghoul Patrol dt	***99.90**
Indiana Jones dt	129.90
König der Löwen dt	***99.90**
Lord of the Rings dt	***59.90**
Lord of the Rings us	***49.90**
Micromachines dt	***79.90**
NHL-Hockey´95 dt	109.90
Pac-Attack	***99.90**
Pitfall dt	***99.90**
Return of Jedi dt	139.90
Rise of the Robots dt	***99.90**
Samurai Shodown dt	139.90
Shaq Fu dt	***99.90**
Sparkster dt	***99.90**
Star Trek Academy us	124.90
Street Racer dt	***109.90**
True Lies dt	139.90
Vortex dt	***109.90**

***Angebot solange Vorrat reicht**
weitere SNES-Titel auf Lager!

Fire-SFX50/60Hz Adapter für US/JP-Spiele	39.90
Fire-6-Player Adapter	59.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
in Verbind. mit Umbau	29.90
Game Boy Adapter	89.90
Umbau 50/60Hz inkl. Schacht-adapter in nur drei Werktagen mit 1/2 Jahr Garantie!	99.00
Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung (für Bastler) (getestet in der Maniac 11/94)	69.00

SEGA 32X

32X-Adapter dt	379.00
Metal Head dt	139.90

weitere 32X-Spiele auf Lager

MEGA DRIVE

Cannon Fodder	119.90
NBA-Jam dt	139.90
Ristar dt	119.90
Samurai Shodown	119.90
Story of Thor dt	139.90

ANGEBOTE

Castlevania dt	***59.90**
Dynamite Headdy dt	***59.90**
FIFA-Soccer´95 dt	***99.90**
Hyperdunk dt	***59.90**
NBA Live´95 dt	***99.90**
Rise of the Robots dt	***59.90**

***Angebot solange Vorrat reicht**

Mega Drive II dt	189.00
Action Replay Pro II dt	109.90
US/JP-50/60HzAdapter	39.90
4-Player Adapter	59.90
Umbau 50/60Hz MDI	39.90
Umbau 50/60Hz MDII	49.90

JAGUAR

Aircars	124.90
Barkley Basketball CD	124.90
Battlemorph CD	124.90
Blue Lightning CD	124.90
Cannon Fodder	129.90
Creature Shock CD	124.90
Demolition Man CD	124.90
Dungeon Dephts	109.90
Fight for Life	139.90
Highlander CD	124.90
Iron Soldier	129.90
Legions of Undeath	124.90
Grundgerät inkl. Cybermorph	
RGB-60Hz us	599.00
PAL-50Hz dt	589.00

PANASONIC 3DO

Grundgerät PAL	999.00
mit RGB-Umbau	1099.00

aktuelle 3DO-Titel auf Lager

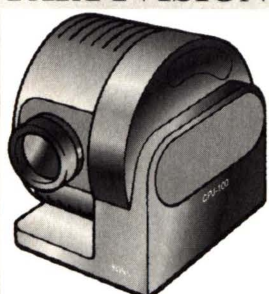
ZEITUNGEN

Edge	18.00
EGM oder EGM II	je 17.50
Ultimate Future Games	16.00

NEO GEO CD

Grundgerät Top-Loader RGB-60Hz oder PAL-50Hz, inkl. 2 Joypads	je 990.00
Joyboard	119.00
Samurai Shodown II	149.00
King of Fighters´94	149.00
Street Hoop us	139.00
Viewpoint	149.00
Windjammers	139.90
NEO GEO CD´s ab	99.00

SONY™ PARTYVISION



- Erstklassige Bildqualität!
- Bis 5m Projektionsdiagonale!
- Für NTSC/RGB-Konsolen!
- inkl. Spannungswandler

DM ***2490.-***

GAME SAVER™

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER™ kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "zwischenspeichern" und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du an einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist.
Weiterhin ist der original GAME SAVER™ ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele.
Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbremsen auf 50%
Der original GAME SAVER™ mit deutscher Anleitung

DM ***99.-***

Ab sofort Ratenkauf möglich!!

aRJay

0221 - 12 10 67 /68 /69

NEU: Bestellungen ab DM 300,- sind versandkostenfrei!

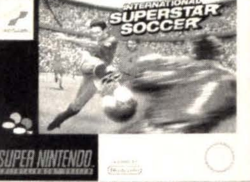
UNSERE LADENLOKALE

JUMP 'N' RUN

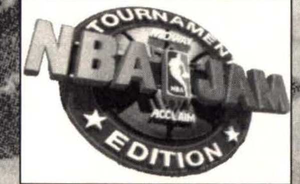
K Ö L N
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

K O N S T A N Z
bei Quicksoft
auch PC Hard- & Software
Untere Laube 16 - Konstanz

Ladenpreise können abweichen



dt 129.90



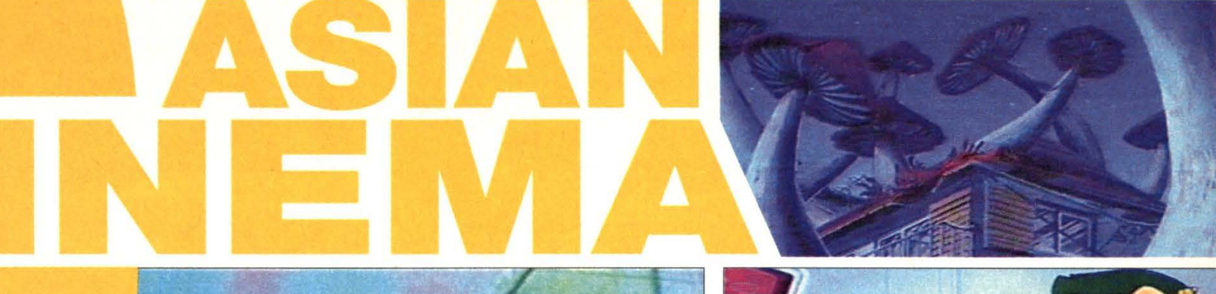
us 139.90

dt 149.90

aRJay-Games
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221- 12 56 76
Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten. . Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen. Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Lieferung und Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen.

ASIAN CINEMA









Was sagt die Zukunft? Die magische Kristall-Kugel (links) gibt leider wenig Aufschluß über Lums Entführung. Dann eben auf die harte Tour: Ehe Ataru den Weltfrieden wieder herstellt und Lum besänftigt, muß er Stromschläge, Schwertschnitte, Laserfeuer, Pilzzauber und einige schwere Hiebe einstecken (links).

Prügel-Duo

Gleich zwei Anime-Umsetzungen populärer Modul-Prügler erreichten uns im März. Sowohl "Fatal Fury" als auch der von Capcom produzierte "Street Fighter"-Film sind im CLV-Verfahren aufgenommen als Laserdiscs erhältlich. Während die beiden jeweils dreiviertelstündigen "Fatal Fury"-Folgen eine neue Anime-Serie einleiten, entpuppen sich Ryu & Co. als Kino-Gemetzel. Nach Einlegen seiner Bildplatte haut es den "Street Fighter"-Fan aus dem Sessel: Revolutionär plastische Animationen und Dolby-Surround-Sound lehren die Disney-Studios das Fürchten. Beide Laserdiscs sind nur in japanisch erhältlich, für Prügel-Fanatiker mit Laser-Equipment aber dennoch eine lohnende Investition. *rb*





ANIME

Urusei Yatsura: Final Chapter

Nach 198 Fernseh-Folgen und vier Kino-Animes ist ein Ende in Sicht: Der Kampf um das Herz von Ataru geht in die letzte Runde. Diesmal stiehlt der junge Schönling Lupa Lums Zauberkräfte und entführt sie in seine geheimnisvolle Schattenwelt. Nach den kollektiven Hieben der Lum-Fangemeinde entschließt sich Ataru, sein Mädchen zu retten. Doch in der Schattenwelt erlebt er eine böse Überraschung: Eine programmierte Kopie von Lum schickt ihn wieder auf die Erde zurück und versichert ihm, daß sie von ihm nichts mehr wissen will. Auf der Erde bricht dann das völlige Chaos aus: Ein eingeschleppter Wucher-Pilz aus der Schattenwelt verwandelt Atarus Heimatplaneten in einen Schwammerl-Wald, Ataru spielt den Beleidigten und Lum, die selbständig entkommen konnte, zettelt einen Wettkampf an. Lum löscht die Gedächtnisse aller Menschen, wenn Ataru ihr nicht seine Liebe gesteht, oder er sie innerhalb von zehn Tagen nicht fangen kann – Urusei Yatsura-Fans kennen sich aus. Lupa ist ebenfalls angereist und bietet an, den Pilz mit seiner Schweineherde zu entfernen, wenn er mit Lum an der Seite wieder heimfliegen darf.

Der letzte "Urusei Yatsura"-Film setzt Euch nochmal eine geballte Ladung Schußligkeit, Gemeinheiten und Chaos vor: Ataru trifft jedes Fettnäpfchen zielgenau, schlägt mit seinem Holzhammer um sich und bringt mit dem eingeschleppten Pilz-Malheur die ganze Erde in Aufruhr. 85 Minuten japanischer Vollblut-Slapstick in schwungvollen Animationen und irrwitzigen Schnitten. *oe*

Muster von ACOG, Tel.02626/1320



ohne Altersbeschränkung, 85 Minuten, japanisch mit Untertiteln, Mono.

Kulleraugen, Holzhammer-Brutalität gegen außerirdische Verehrer und schräge Fratzen sorgen für Anime-Stimmung: Der Vater von Lupa (unten rechts) ist eine zwielichtige Gestalt. Würden irdische Mädchen hierauf einen Antrag reagieren wie die schlagkräftigen Schönheiten in "Urusei Yatsura", läge die halbe MAN!AC-Mannschaft im Koma (links oben).

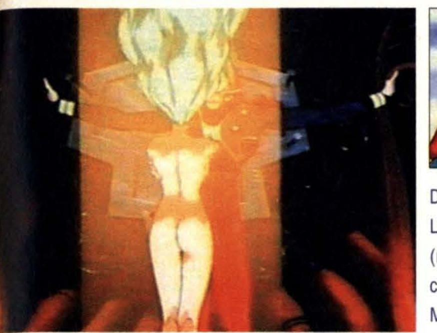
















Die Fronten rüsten auf: Während Zaxon mit seinem neuen Wunder-Laser-Schwert Hunderte von Bestien mit einem Schlag niedermäht (recht oben), protzt General mit Zauberkunststücken und bahnbrechenden Technik-Erungenschaften. Geht es jedoch Mann-gegen-Mann zur Sache, hat der Finsterling nicht zu bieten (oben).

ANIME

Genesis Surviver Gaiarth 3

In der letzten Folge der "Gaiarth"-Serie kommt es zum Showdown zwischen dem grausamen Tyrannen "General" und unserer Heldentruppe Ital, Zaxon, Sahari und Fayk: Nachdem im zweiten Teil General die mysteriöse Elfe Sakuya entführt hat, vervollständigt er mit Ihr seine Zerstörungsmaschine und greift alle friedlichen Stadt-Staaten an. Um die Freiheit zu wahren, machen sich Ital und Co. auf, den Imperator zu stürzen.

Bis zur Hälfte von "Stage 3" zeigt der Anime seine Stärken: Blitzschnelle Duelle, Ulkeinlagen und die spannende Story faszinieren Euch. Dann kommt jedoch der enttäuschende Schluß: Ital zieht kurz sein Schwert und streckt den fiesen Obermotz mit einem einzigen Schlag nieder. Jede "Da kommt noch"-Hoffnung bricht mit der Verabschiedung im Sonnenuntergang zusammen: Wie eine solches Weichei in der vom Faustrecht regierten Science-fiction-Welt die Herrschaft an sich reißen kann, bleibt dem Mega-Helden-verwöhnten Anime-Fan unverständlich. Der Schluß hätte wesentlich spannender gestaltet werden können, so ist er zumindest eine (unangenehme) Überraschung. Für's Auge bietet der Anime jedoch mehr als seine Vorgänger: Fetzige Animationen, rasende Kamerafahrten und leuchtende "Laser"-Farben ziehen Euch in ihren Bann. Der stimmungsvolle Japan-Rock-Soundtrack verleiht den Duellen und Actionsequenzen einen eisenharten Flair. Den letzten Teil empfehlen wir "Gaiarth"-Fans, die sich schon an den ersten zwei Teilen erfreuten und gespannt dem Schluß entgegenfiebern. Alle anderen Fantasy-Fans warten lieber auf kommenden Folgen der "Arislan"-Serie. *oe*

Muster von ACOG, Selters, Tel. 02626/1320

ab 15 Jahren, je ca 45 Minuten, japanisch mit englischen Untertiteln.



Final Fantasy

Ambitionierte Modul-Abenteurer schwelgen bei der Erwähnung der "Final Fantasy"-Serie in Fantasy-Träumen. Die Rollenspiele des Softwarehauses Square inspirierte einen gleichnamigen Anime-Vierteiler: Die im japanischen Original erhältlichen Laserdiscs enthalten je eine im "Standard Play"-Verfahren aufgenommene 30-Minuten-Folge: Besitzer eines entsprechenden Equipments genießen die zuckersüße CAV-Bilderorgie samt Standbild. "Final Fantasy"-Liebhaber erkennen musikalische Themen und Kreaturen wieder und erfreuen sich an dynamischen Animationen vor Hintergrundoptiken, die im Stil des französischen Comic-Gurus Möbius gehalten sind. Großartig! *rb*









Düstere Nebelschwaden und leuchtendes Laserfeuer: Der letzte Teil der "Gaiarth"-Serie bietet die besten Effekte, jedoch einen vermurksten Schuß.

Anime als Videospiel

Welcher Anime-Fan hat die schrägen Kreationen der Manga-Autorin Rumiko Takahashi noch nicht bewundert? Neben "Lum" und "Ataru" prügelt sich auch der "Ranma 1/2"-Clan durch dicke Manga-Schinken und vielteilige Anime-Serien. In drei Super Nintendo-Spielen schwingt die Slapstick-Bande ihre Fäuste: In dem japanischen "Ranma 1/2"-Rollenspiel bahnt Ihr Euch den Weg zu einem teuflischen Prügel-Dickwanst, der Eure Freunde entführt hat. Gekämpft wird in Runden mit normalen Schlägen: Erst später lernt Ihr Feuerbälle und andere Magie-Specials hinzu. Trotz der japanischen Bildschirmtexte kommt Ihr in dem witzigen 12-MBit-Modul gut voran.



Im japanischen "Ranma 1/2"-Rollenspiel sprecht Ihr mit ulkigen Figuren und...



...prügelt Euch mit herkömmlichen Schlägen im "Runden"-Kampfsystem.

Daneben existieren die beiden Prügelspiele "Ranma 1/2" und "Ranma 1/2 Chougiranbu": Beide bieten Klamauk-Optik und ein herkömmliches Duell-System. Der erste Teil ist auch in Europa offiziell erhältlich und betrübt Euch mit einer ungenauen Kollisionsabfrage. Der zweite Teil spielt sich dafür um so besser: Die "Street Fighter"-Steuerung ist schnell begriffen, die speziellen Kampftaktiken der Gegner fordern längere Prügel-Sessions. Wie in der Anime-Serie reizen Euch die putzigen Animationen zum Lachen: Die Gegner liegen Euch zu Füßen und winseln um Gnade oder verschwinden nach einem Sieg mit schelmischem Lachen. oe



Der erste Teil von "Ranma 1/2" spielte sich leider sehr klobig.

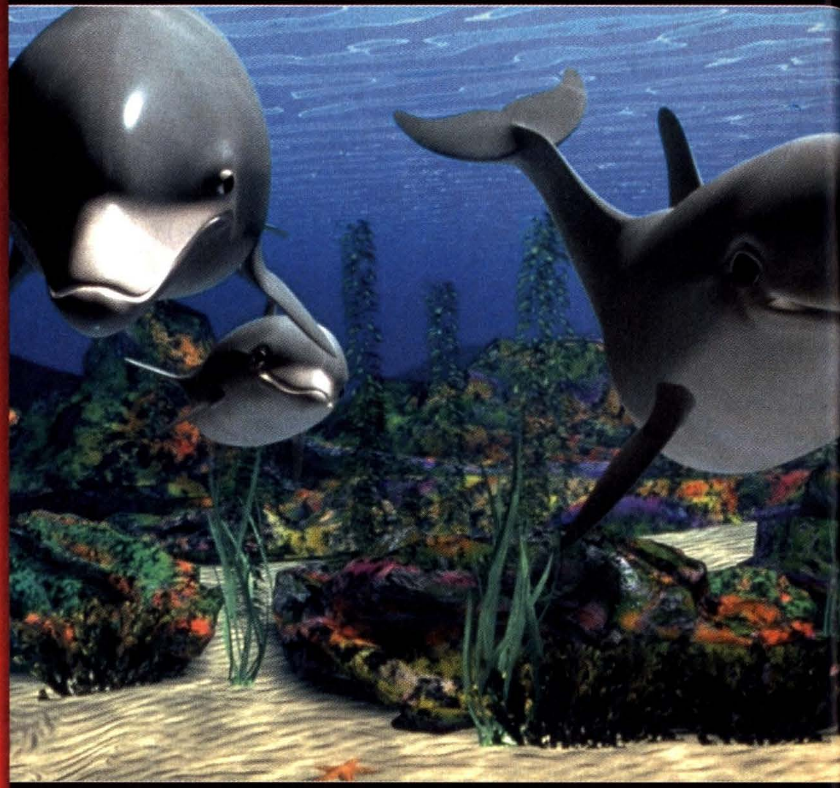


"Ranma 1/2 Chougiranbu" protzt mit 20 MBit Grafik- und Soundpower.



Return of Racoon: Der City-Flitzer dreht Proberunden in der virtuellen Rush Hour. Die Computergrafiker von Renault schufen diese Synthese aus Realfilm und Computer-Modell.

IMAGI



DIE PREISTRÄGER

SIMULATION/VISUALISATION

Keine Sensation in der Kategorie wissenschaftlicher und technischer Simulationen, wo Renault der Konkurrenz bereits zum zweiten Mal davonfuhr. Die Straßen und Bewohner einer südländischen Großstadt waren echt, der Kleinwagen Racoon aber nur eine Computersimulation, die mittels eines Renault-eigenen Verfahrens in den Film einkopiert wurde. Genial-abstrakt war "Outside In", der zweitplazierte Beitrag der Simulations-Kategorie: Eine Kugel stülpt in komplexen Deformations-Schritten ihr Inneres nach außen – selbst Weltklasse-Denker Andreas von Lepel konnte die Animation nicht als Schwindel entlarven.



Der radikalste Morph der Fernsehgeschichte: Der amerikanische "Science Fiction Channel" verwandelt Uhren in Monster.

CREDITS

Keine aufrechte TV-Sendung kommt ohne sie aus: Die flotten Trailer und wirbelnden Logos aus den Labors der Computer-Hexer sind oft interessanter als das Programm danach. MTV ist in dieser Sparte der Größte und mußte sich 1995 lediglich dem Schock-Morph (von der Kuckucksuhr zum Full-Sized-Gremlin) des "Science Fiction Channels" beugen. Hinter "Clock" und MTVs "Top 20 Video Countdown" (zerfließen hier Gummibären? Oder bunte Kondome?) plazierte sich der Trailer "L'Oeil Du Cyclone" von Canal+ auf Platz drei.

MUSIC-VIDEO

Pompöse Bilder um die Pet Shop Boys, softer Weichzeichner für Sinead O'Conner – das Musik-Video zeigt die Spannbreite der Computergrafik. Doch weder der englische Größenwahn (Pet-Shop-Raumschiffe durchkreuzen den Cyberspace), noch Sineads bläßliche Schüchternheit berührten das Publikum. Der erste Preis ging an die rotierenden Goldornamente und die nordafrikanische 3D-Ästhetik des französischen "Kidjo".

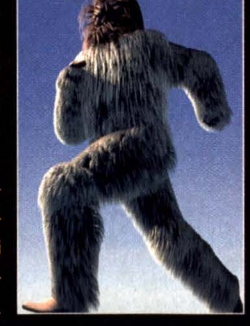


Namcos großes Abenteuer: Das Meer der Urzeit, gesehen mit den Augen des Baby-Dinos "Toppy".

FICTION

Die Cartoon-Animation Sleepy Guy erzählt die Geschichte eines glücklosen Träumers, den widrige Umwelteinflüsse (Hund, Wecker & Co.) ständig aus der Traumwelt reißen. Dort wartet sein Mädchen – ob eine doppelte Dosis Schlaftabletten als Garant für eine Traumnacht ohne Zwischenfälle taugt? Aufwendiger sind die Urzeit-Streiche des Namco-Dinosauriers "Toppy", der auf der Flucht vor Flugungeheuern und einem Tyrannosaurus Rex auf den zweiten Platz purzelte. Im Kontrast zu beide Filmen das anti-utopische "Shadow Puppet", das der Amerikaner Chuck Gamble auf einem Apple Macintosh als triste Schwarz-Weiß-Animation realisierte – Platz 3 und Sonderpreis als beste 2D-Animation des Festivals.

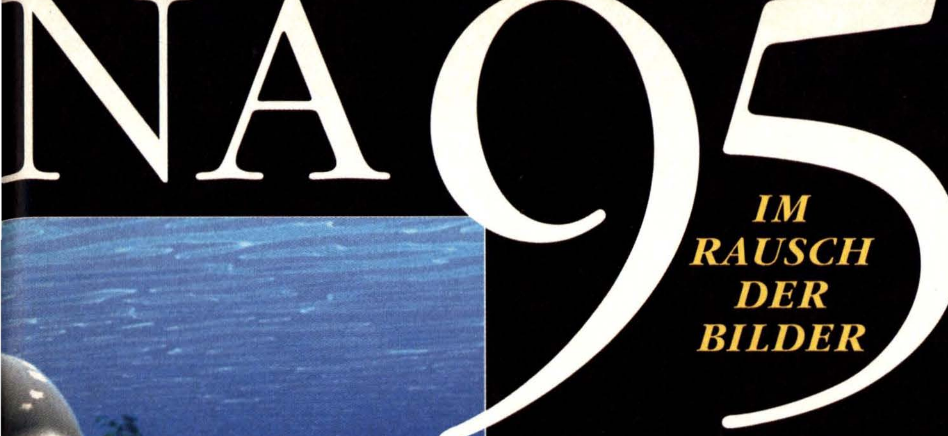
Schon auf der Imagina im letzten Jahr (MAN!AC 4/94) war ein Trend der Animationsspezialisten zum Videospiel deutlich zu bemerken. Jetzt, da Sony und Sega ihr 32-Bit-Versprechen eingelöst haben und Nintendo zum Ultra-64-Endspurt ansetzt, kennt die Branche kein Halten mehr. Jeder der Hard- und Softwarehersteller, die sich auf dem erweiterten Ausstellungsgelände versammelten (neben dem Kongreßzentrum von Monte Carlo wurden angrenzende Räume des Hotel Loews gemietet), verwies auf finanzkräftige Kunden aus dem Spiel-Business. Nach Hollywood gilt nun diese Industrie als wichtigster Geldgeber für die Hersteller hochentwickelter 3D-Tools. Über hundert internationale Entwickler und Hersteller (u.a. Acclaim, Capcom, EA, Interplay, Namco, Probe, Sony, Time Warner, Virgin und Williams) zählt z.B. der kanadischen Herstellers Wavefront (mit "Gameware" und "Activator" sowohl bei der Grafikentwicklung, als auch beim Spieldesign behilflich) zu seinen Kunden. Alias, mit seiner "PowerPlay"/"PowerAnimator"-Software maßgeblich an der Entwicklung von "Donkey Kong Country" und "Killer Instinct" beteiligt, verweist auf eine ähnliche Menge von Kunden aus der Spieleindustrie und wurde kürzlich zu einem offiziellen Hersteller von Software-Werkzeugen für das Ultra 64 berufen. Im Kino waren Alias-Effekte zuletzt in "Die Maske" und "Familie Feuerstein" zu bewundern. Das herausragende Feature der neuen 6.0-Version des "PowerAnimator" ist der Partikel-Generator, mit dessen Hilfe u.a. die Haarprobleme der Computerhelden der Vergangenheit angehören: Bislang war die realistische Darstellung von Haaren eines der größten Hindernisse bei der Animation einer Computerfigur – daran liegt's, daß sich in Computerfilmen Glatzköpfe und Roboterschädel tummelten.



Haargenaue Computeranimation dank Software von Alias: Der Yeti spurtet für eine neuartige Partikel-Technik.

Die Microsoft-Tochter Softimage, deren erfolgreiches 3D-Programm in einer 3.0-Version ausgeliefert wird, profitiert wiederum von der Partnerschaft zu Sega. Der Sonic-Erfinder nahm Softimage-Tools kürzlich in die offizielle Entwicklerbibliothek für das Saturn auf.

Der französische Animation-Spezialist MediaLab war mit Dutzenden von Produkten und Anwendungen der Innovations-Champi-



95 IM RAUSCH DER BILDER



Nicht nur das warme Klima lockte MAN!AC im Februar an die Cote d´Azure: Die dreitägige Imagina, Fachkonferenz für Computeranimation, moderne Medien und interaktive Anwendungen hat sich auch für Spieler zu einem Ereignis entwickelt.





Die Abonnenten des französischen Pay-TV-Senders Canal+ werden als Pizzaboten durch eine knallbunte Alptraum-City gehetzt: "Pizzarollo" auf Basis einer SGI Onyx-Workstation.



Der Körper als Joystick: Die Bewegungen der Tänzerin (Bild ganz oben) werden ohne Zeitverzögerung auf den digitalen Helden (im Mini-Monitor links) übertragen. Darunter der 80mm-Ride "Astro Canyon Coaster" aus Belgien.

on von Monte Carlo. So bewies Medialabs Body-Tracking System, in Frankreich durch verschiedene TV-Serien bekannt, hier erstmals seine Echtzeit-Tauglichkeit: Durch die Power einer SGI Onyx-Workstation wird der mit einem Animations-Anzug bekleidete menschliche Körper zur Eingabeeinheit und jede Bewegung im Sekundenbruchteil auf einen 3D-Körper übertragen. Schauspieler und Puppenspieler sind somit in der Lage, eine beliebige Bildschirm-Figur, egal ob Comic-Star oder Weltraummonster, zum Leben zu erwecken.

In Zusammenarbeit mit dem französischen TV-Sender Canal+ präsentierte Medialab dem Fachpublikum die erste Simultan-Simulation eines sportlichen Ereignisses. Für die digitale Übertragung einer America's-Cup-Regatta in Echtzeit wurden Bojen und Yachten mit Positions-Tracker ausgestattet und via Satellit überwacht. Die so gewonnenen Daten wandern in decodierter Form an SGI-Workstations in San Diego, Paris und Tokyo und werden von diesen in einer 3D-Animation umgerechnet. Damit ist nicht nur die realistische Darstellung eines räumlich aufwendigen Sportereignisses möglich, sondern auch eine totale Freiheit bei der Wahl der Kameraeinstellung: Der Verlauf kann von jedem beliebigen Punkt (also auch von Bord einer Yacht oder aus der Hubschrauberperspektive) "gefilmt" werden. Außerdem lassen sich Seegang und Windrichtung für den Zuschauer anschaulich darstellen.



Down & Out in Monte Carlo: "X-Base"-Held Andreas von Lepel, von organisatorischen Fehlgriffen schwer angeschlagen.

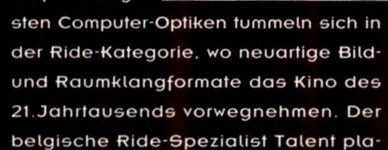
Eine dritte Innovation präsentierte MediaLab mit "Pizzarollo" auf dem Gebiet des interaktiven Fernsehens. In der Rolle eines virtuellen Pizzaboten braust der Spieler durch eine futuristische 3D-Metropole, deren Cartoon-Gebäude und Straßenzüge von einer SGI Onyx in Echtzeit gerendert werden. Jeden Abend können die Spieler die Sendung der französischen TV-Anstalt Canal+ anrufen und Ihr Vehikel über ihre Telefontastatur steuern.

Einen Boom erleben die sogenannten Rides, Hochgeschwindigkeitsfahrten über digitale Achterbahnen und durch virtuelle Traumlandschaften. Diese 3D-Animationen werden momentan als Testvehikel für neue Leinwand- und Bildschirmformate (Showscan, IMAX) eingesetzt und in den USA und Japan bereits erfolgreich vermarktet.

New Wave, eine neugegründete Schwester der "Devil's Mine"-Macher Talent, gilt als der weltweite Marktführer. Vier optisch imposante Ride-Animationen hat der Trupp um Ben Stassen momentan im Programm: Neben der Fahrt durch die Mine des Teufels ist auch "Cosmic Pinball" und der neue "Astro Canyon Roaster", eine Science-Western-Variante von "Devil's Mine", im 70mm-Showscan-Format mit 60 Einzelbildern pro Sekunde aufgenommen. Durch ihre hohe Auflösung und audiovisuelle Brillanz schreien die Rides nach neuen Bildschirmformaten – VHS und die Auflösung eines normalen Fernsehapparates wird den 3D-Kurzfilmen in keiner Weise gerecht.

Breitgefächerte Konferenz-Vorträge mit internationalen Teilnehmern bilden den Kern jeder Imagina: Im großen Auditorium "Fürst Rainer III" sprachen 37 Fachleute aus Wissenschaft, Forschung und Industrie zu den Themen Clones Communities (virtuelle Doppelgänger), Virtual Lives, Virtual Society & Information Highway, Virtual Games, Augmented Reality (erweiterte Realität, die Verschmelzung der Wirklichkeit mit virtuellen Bildern)

IMAGINA 95



Kommt nicht fürs CDi, aber auf CD-ROM: Der belgische Showscan-Ride "Cosmic Pinball".

Rides

Die weltweit aufwendigsten Computer-Optiken tummeln sich in der Ride-Kategorie, wo neuartige Bild- und Raumklangformate das Kino des 21. Jahrtausends vorwegnehmen. Der belgische Ride-Spezialist Talent plazierte sich mit "Astro Canyon Coaster" (im "Devil's Mine"-Stil für Taito inszeniert) und dem Flipper "Cosmic Pinball" gleich zweifach, mußte sich von Rhythmn & Hues Unterwasser-Abenteuer "Seafari" aber geschlagen geben.

Advertising

Dicht besetzt, aber ohne Höhepunkte: Vor Coca Colas herumalbernden Eiswürfeln und der Auferstehung eines Dino-Skeletts im japanischen SOK-Werbespot gewann den Preis für die beste Computer-Werbung auch in diesem Jahr ein Spot von Smirnoff: Der Blick durch die Wodkaflasche entlarvt eine dekadente Abendgesellschaft – ein verschärfter Aufguß des letztjährigen "Message in a Bottle".

Art

Enttäuschend besetzt war die Kategorie der künstlerischen 3D-Animationen. Vom aufdringlichen "Nothing broke but the heart" (eine Produktion der Medien-Kunsthochschule in Köln, mit Orffs Carmina Burana musikalisch unterlegt) über den hübschen aber sterilen "Just Water" bis zum kryptischen Gewinner "Le petit pourcet" (grafisch eine Mischung aus Mengenlehre-Schulbuch und animiertem Roy-Lichtenstein-Gemälde) vermochte keiner der Beiträge zu faszinieren.

Schools & Universities

Auf hohem Niveau waren hingegen die Beiträge der Universitäts-Kategorie: Augenzwinkernd, recht spritzig, für den anwesenden MAN!AC inhaltlich aber etwas unverständlich war der drittplazierte "Hombre", eine Mischung aus klassischer Bildbearbeitung und 3D-Animation.

Die kinoreife Science-Fantasy-Animation "Sirena" erstellte ein französischer Student im Alleingang.

Der französische Kunststudent Mohamed Braham unterhielt das Publikum mit dem Kinderwagen-Krimi "The American Patrol". Für die witzige Inszenierung, die passende Akustik (Glenn-Miller-Jazz) und die Bescheidenheit bei der Auswahl der Hardware (ein Amiga) erhielt Braham den zweiten Preis und einen Sonderapplaus. Den ersten Platz verdiente sich "Sirena", eine Xmin-Space Opera, mit gewaltigen Bildern zwischen Jugendstil-Romantik und Krieg der Sterne-Ästhetik.



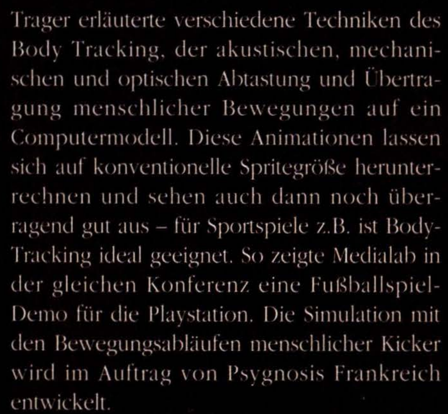
Industrial Light & Magic Strikes Back: Special-Effects-Sieger und Jury-Preisträger "Die Maske".

Special Effects

Gegen die Zeichentrick-Konkurrenz "Asterix in Amerika" und "König der Löwen" setzten sich die manipulierten Filmschnipsel aus "Forrest Gump" durch: Tom Hanks im Gespräch mit Nixon, Lennon und JFK – Industrial Light & Magics tückische Computereffekte lassen die Grenze zwischen zeithistorischen Dokumenten und 90er-Jahre-Hollywood verschwimmen. Vordergründiger sind die ILM-Effekte der Comic-Verfilmung "Die Maske": Im Geiste von Tex Avery springen dem Helden die Augen aus dem Kopf, verwandeln sich schnucklige Hupen in monströse Lärm-Waffen und brave Schoßhunde in zähnefletschende Cartoon-Bestien. Der "Special FX"-Sieger zeigte Computertricks in der schrillsten Form und heimste damit auch einen Spezialpreis der INA-Jury ein.



Sega zieht in den Krieg: Mit Hilfe des Army-Zulieferers Martin Marietta wurden das "Model 2"-Automaten-Board und "Desert Tank" (Bild) entwickelt.



Survival of the Fittest: Grafik-Magier Karl Sims züchtet digitale Lebewesen. Rechts ein virtueller Wettkampf um den grünen Würfel in der Mitte.

und Special Effects (Computereinsatz in Film und Fernsehen).

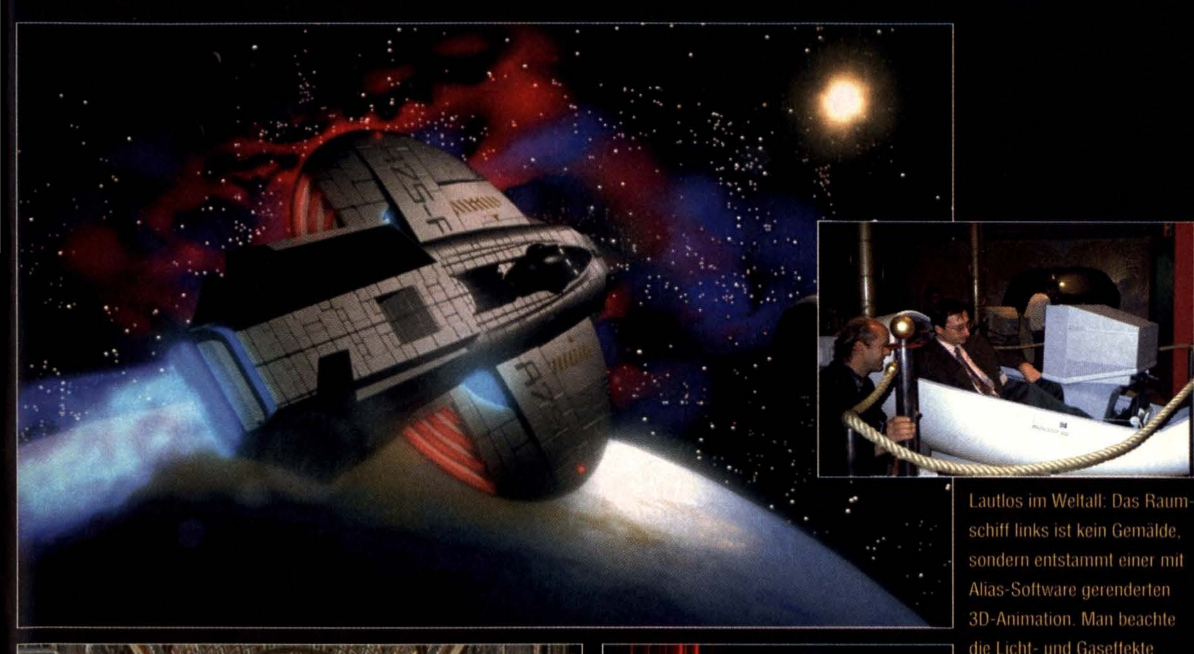
In Vertretung seines "Thinking Machines"-Kollegen Danny Hillis führte Grafik-Großmeister Karl Sims das Fachpublikum in die Evolution künstlicher Lebensformen ein. Sims digitale 3D-Körper entwickeln sich über Mutationen, Kreuzungen und eine "natürliche" Auslese zu effektiven Läufern, Schwimmern und Kämpfern. Die Evolution des virtuellen DNAs bringe laut Sims "Möglichkeiten hervor, die jenseits der Vorstellungskraft eines menschlichen Programmierers liegen".

Weniger abstrakt war der Vortrag von Wes Trager, der als Vize-Präsident der Advanced Technology Group, die Entwicklung zukunftsweisender Spiele bei Acclaim überwacht. Trager erläuterte verschiedene Techniken des Body Tracking, der akustischen, mechanischen und optischen Abtastung und Übertragung menschlicher Bewegungen auf ein Computermodell. Diese Animationen lassen sich auf konventionelle Spritegröße herunterrechnen und sehen auch dann noch überragend gut aus – für Sportspiele z.B. ist Body-Tracking ideal geeignet. So zeigte Medialab in der gleichen Konferenz eine Fußballspiel-Demo für die Playstation. Die Simulation mit den Bewegungsabläufen menschlicher Kicker wird im Auftrag von Psygnosis Frankreich entwickelt.

Unter dem Stichwort "Virtual Games" trat einen Tag später der US-Hersteller Martin Marietta auf, eine Firma, die sich auf militärische Vehikel-Simulationen spezialisiert hat. Nachdem sich das amerikanische Verteidigungsbudget Anfang der 90er Jahre drastisch verringerte, stieß Marietta auf der Suche nach neuen Partnern auf Sega. 1992 erweiterte Marietta Segas "Model 1"-Automaten-Hardware um Texture-Map-Fähigkeiten und entwickelte danach "Rendering ASICs", die mit Segas Polygon-Engine kombiniert wurden. Das Ergebnis der Kooperation rendert bei 60 Hz bis zu 300.000 Polygone in der



Freut sich aufs Nintendo-Zeitalter: Elisabeth Lee Smith, Senior Software Engineer beim Ultra-64-Lizenznehmer Paradigm, arbeitete u.a. an einer Multi-Player-Variante des 3D-Ski-Spektakels "Egghead" (rechts).









Lautlos im Weltall: Das Raumschiff links ist kein Gemälde, sondern entstammt einer mit Alias-Software gerenderten 3D-Animation. Man beachte die Licht- und Gaseffekte am Heck.

Auf dem Bild oben genießt ein Imagina-Besucher die wunderbare Welt der Echtzeit; die SGI-Flugsimulation ist mit einem hydraulischen Gehäuse gekoppelt.

Das Schlachtfeld des "Virtuality"-Spielautomaten (kleines Bild links unten) ist sogar in stereoskopischer 3D-Grafik animiert. Der Spieler trägt ein Head Mounted Display.

Die Rekonstruktion historischer Gebäude ist eine Lieblingsbeschäftigung europäischer Computergrafiker. Auf dem Bild oben die Basilika di S.Pietro.

Sekunde und ist Insidern als "Model 2" bekannt – das Hardware-Fundament der Sega-Automaten "Daytona USA" und "Virtua Fighter 2". Segas "Desert Tank"-Actionspiel basiert ebenfalls auf dem Model 2, wurde im Gegensatz zu den beiden anderen Titeln aber nicht in Japan, sondern direkt bei Martin Marietta entwickelt.

Für Telekommunikations- und Kabel-Insider war der Vortrag des französischen Computerwissenschaftlers Michael Salmony faszinierend. Salmony, seit 1991 bei IBM Deutschland beschäftigt, diskutierte die Möglichkeiten des interaktiven Fernsehens aus technischer und ökonomischer Sicht. Video On Demand, vermeintliche Killer Application der Info Highway-Gemeinde, gilt nunmehr als unrentabel, elektronische Zeitung und Online-Spiele scheinen die momentan lukrativsten Anwendungen zu sein. Die nötige Infrastruktur entstehe aus einer Kombination von Fernseh-Kabeln (hoher, aber nur einseitiger Datendurchsatz) und Telefonleitungen, die zwar nur eine geringe Datenmenge transportieren, dafür aber beidseitig genutzt werden und damit Interaktivität gewährleisten. Momentan arbeiten mehrere Hersteller an "Set Top Boxen", der Kombination aus Fernseher, PC und Telefon, mit dem der Endanwender auf die Dienstleistungen zugreift. Ein konkretes Modell erprobt SGI in Zusammenarbeit mit dem Medienkonzern Time Warner: Viertausend abgespeckte und auf die spezielle Anwendung angepaßte Silicon-Graphics-Indy-Workstations mit acht MByte RAM und 24-Bit-Grafikkarte wurden auf Haushalte im US-Bundesstaat Orlando verteilt. Diese Settop Computer kosten rund 4000 Dollar und sind damit noch weit von der Serienreife entfernt, werden aber bereits durch ein Rumpfprogramm versorgt. An einen Fernseher angeschlossen, liefern sie Video On Demand, Online-Spiele und Electronic-Shopping-Möglichkeiten. Eine grafische Benutzeroberfläche und eine Fernsteuerung erlauben die Wahl des gewünschten "digitalen Kanals". Verläuft SGIs "Full Service Network"-Experiment erfolgreich, verspricht der Computerwissenschaftler Terry Weissman billigere Hardware, flexible Eingabeeinheiten (Mikrophon, Joypad und Video-Kamera) und ein erweitertes Angebot an Dienstleistungen. Zur nächsten Imagina will SGI bereits ein paar virtuelle Schritte weiter sein. *wi*

NEWS + MEDIEN UND UNTERHALTUNGSELEKTRONIK + NEWS + NEWS + NEWS



DIGITAL VIDEO:

SONY ISOLIERT, TOSHIBA TRIUMPHIERT

Kampf um einen weltweiten Standard für Digital Video auf CD: Der von Sony und Philips entwickelte "High Density Multimedia CD" mit knapp vier GByte Speicher steht die Digital Video Disc von Toshiba gegenüber, zu der sich kürzlich die weltweit wichtigsten Elektronik- und Medienkonzerne bekannten. Ende Januar entschieden sich neben Matsushita und deren Töchter Panasonic, Technics und Universal, auch Turner Broadcasting/Home Entertainment und MGM für die Toshiba-Disc – Time Warner ist von jeher ein fester Toshiba-Partner. Neben Sharp und Sanyo (die ebenfalls der Toshiba-Fraktion zugerechnet werden) enthielten sich lediglich 20th Century Fox und Disney einer klaren Aussage – Branchen-Insider glauben jedoch nicht an eine Hilfestellung für Sony und Philips von dieser Seite. Der offensichtliche Vorteil der Toshiba-Disc liegt in dem im Vergleich zum Sony-Gegenstück mehr als doppelt so großen Speichervolumen und einer Laufzeit von insgesamt 135 Minuten bei beidseitiger Bespielung.

INTERACTIVE TV:

MICROSOFT UND SONY KOOPERIEREN

Eine Anfang Februar bekanntgegebene Kooperation zwischen Sony und Microsoft gilt schon jetzt als eine der wichtigsten Allianzen zur Erschließung des ominösen Info-Super-Highways. Der japanische Elektronik-Multi und die amerikanische Nummer 1 auf dem Software-Markt wollen Server für interaktive Fernseh-Anwendungen entwickeln. Beide Konzerne liegen im Wettlauf um den lukrativen Zukunftsmarkt noch hinter ihrer Konkurrenz (Silicon Graphics, Time Warner), die bereits verschiedene Feldversuche mit mehreren tausend Haushalten durchführen. Neben den Servern sollen auch Heimkonsolen zum Empfang der Dienstleistungen bei Microsoft in Redmond entwickelt und später von Sony gefertigt werden. Das geplante Angebot reicht von Video-on-Demand (der Wunsch-Spielfilme auf Knopfdruck), über News- und Einkaufsdienste bis zu Videospielen.Inwieweit dieses Abkommen eine früher beschlossene Zusammenarbeit mit dem Chip-Hersteller Intel beeinflußt, war zum Redaktionsschluß nicht bekannt

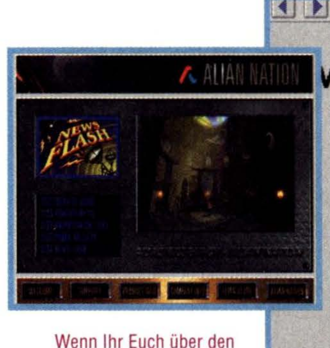
REISENDE IM DATENSTROM

2. Teil: Anschluß gesucht

Infonauten schwören auf das Internet. Während in kommerziellen Netzen (z.B. Compuserve) kaum was los ist, tummeln sich in Internet und dem grafischen Internet-Dienst "World Wide Web" die Freaks und Daten-Jäger. Grundsätzlich steht das Internet jedermann offen. Da in Deutschland aber nur die Informatik-Studenten automatisch einen Zugang erhalten, wenden sich alle anderen an einen "Service-Provider". Der Provider betreibt einen Großrechner, in den Ihr Euch mit Eurem Modem einwählen könnt. Einzig und allein für diese Dienstleistung zahlt man als Privatanwender, wobei die Kosten für einen vollwertigen Anschluß bei 20 bis 30 Mark pro Monat liegen. Daneben gibt es auch einen eingeschränkten Internet-Zugang, mit dem Ihr nicht im grafischen "WWWeb" surfen könnt, sondern mit einer traditionell text-basierten Oberfläche arbeitet.

Zwei öffentliche Vereine ermöglichen dem Privatanwendern derzeit eine günstige Teilnahme am Internet und vermitteln nahegelegene Provider. Wie bereits angedeutet, bekommen Uni-Studenten einen kostenfreien Account über ihre Rechnerbetriebsgruppe.

Bei der Beantragung eines Internet-Anschlusses sollte man zwischen volumen- und zeitabhängigen Abrechnungen den richtigen Tarif wählen. Seid Ihr primär am WWW interessiert, entscheidet Ihr Euch für den Zeit-Tarif, da durch die grafische Web-Oberfläche große Datenmengen über das Netz gezogen werden. Wer einen PC besitzt, kann sich das Betriebssystem OS/2-Warp und das beiliegende BonusPak installieren, und erhält von IBM schnell und unbürokratisch einen Zugang für 26 Mark im Monat. Drei Stunden im Netz sind kostenlos, jede weitere Stunde belastet das Kreditkarten-Konto mit sieben Mark.





Wenn Ihr Euch über den World-Wide-Web-Dienst ins Internet einwählt, bleibt Euch die triste UNIX-Oberfläche erspart – statt dessen gibt's Fenster und Menüs. Besonders interessant ist das Angebot von IBM, mit dessen OS/2-Betriebssystem Ihr gleichzeitig einen günstigen Internet-Zugang erhaltet.

SERVICE-PROVIDER

INTERNET FÜR JEDERMANN

Die beiden aufgeführten Vereine vermitteln Euch einen Service-Provider in Eurer Nähe und versorgen Euch mit Info-Material.

Sub-Netz e.V.
Gerwigstraße 5
76131 Karlsruhe
Tel.: 0721/9661521
E-Mail: info@subnet.sub.net

Individual Network e.V.
Scheideweg 65
26121 Oldenburg
Tel.: 0441/9808556
E-Mail: in-info@individual.net

Habt Ihr den ersehnten Internet-Anschluß, müßt Ihr Euch nur noch Client- und Treiber-Software (für FTP-, eMail- oder andere gewünschte Internet-Dienste) installieren, um vollen Zugriff auf die Netz-Ressourcen zu bekommen. Diese Zugangs-Programme sind meist kostenlos oder als Shareware für alle Computer- und Betriebssysteme erhältlich. Wer einen PC oder einen Macintosh besitzt, bezieht die Software z.B. über seinen Provider. Außerdem könnt Ihr sie von Mailboxen oder FTP-Servern downloaden.

Wenn Ihr jetzt mit dem Modem die Nummer Eures Providers anwählt, seid Ihr im Netz. Startet einen Web-Explorer wie "NCSA Mosaic" oder "Netscape" um im "WWW" zu surfen. Dabei ist es clever, sich Anbieter-Seiten zu suchen, die Verweise auf andere Server enthalten. So kann man sich von Rechner zu Rechner um die ganze Welt klicken.

NEWS + MEDIEN UND UNTERHALTUNGSELEKTRONIK + NEWS + NEWS + NEWS

JAPAN-HARDWARE

NINTENDO ÜBER SATELLIT

Software-Nachschub für die beliebteste Spielkonsole der Welt: Über den japanischen Pay-TV-Kanal "St Giga" können sich Super-Nintendo-Fans ihre Spiele direkt ins Wohnzimmer laden. Zum Empfang ist ein Grundgerät, etwa von der Größe eines Super Nintendos nötig, das mit einem Satellitenempfänger verbunden wird. Die Stromzufuhr erfolgt über die Konsole, ein getrenntes Netzgerät ist also nicht erforderlich. In den Modulschacht wird der BS-X-Adapter gesteckt, der äußerlich ein wenig an den "Super Game Boy" erinnert und einen zweiten Schacht für eine 8MBit-Memory Card enthält. Die Hardware ist nicht über den Fachhandel, sondern nur über Nintendo direkt erhältlich und kostet umgerechnet zirka 150 Mark. Daneben muß der Haushalt natürlich auch über eine Satellitenschüssel verfügen. Diese Empfänger sind in Japan jedoch weiter verbreitet als in Europa, wo man Privat-TV vornehmlich über Kabel empfängt.

Ab April sendet St Giga die Spiele neben dem normalen (codierten) Programm täglich zwischen 16 und 19 Uhr. Im Gegensatz zum Sega Channel plant Nintendo, seinen Kunden diesen Service nicht in Rechnung zu stellen, sondern will das Projekt über Sponsoren und Werbekunden finanzieren.

+ NEWS + NEWS + NEWS + NEWS+ NEWS + NEWS + NEWS + NEWS + NEWS +

Taste it!

Media Gallery

CD-ROM

MEDIA GALLERY
It´s cool



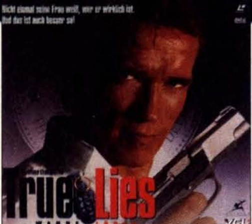
Zutaten von Jackie Jones: Show-Elemente mit künstlerischen Aufpeppern, Zucker ersetzt durch Spiele-Hits mit überdurchschnittlichem Nährwert, Treiber für die aktuellen SPEA Graphikkarten. Die MediaGallery CD bekommt man mit der PC-Direkt, ab Nr. 4/95. Erhältlich überall, wo es Zeitschriften gibt. SPEA Software AG · Moosstraße 18 · 82319 Starnberg



LASER CINEMA

NEUE VIDEO-CDS

Titel	Anbieter	Bildformat	Länge	Bildqualität	Film-Wertung
Beverly Hills Cop	Philips	Vollbild	101 Minuten	★★★★	★★★★
Crocodile Dundee 2	Philips	Vollbild	107 Minuten	★★★★	★★★
Das Boot	Eurovideo	abwechselnd	143 Minuten	★★	★★★★
Die Armee der Finsternis	Eurovideo	Vollbild	86 Minuten	★	★★★
Die Geister, die ich rief	Philips	Vollbild	97 Minuten	★★★★	★★★
Die unglaubliche Reise in einem verrückten Flugzeug	Philips	Vollbild	84 Minuten	★★★★	★★★
Flashdance	Philips	Vollbild	91 Minuten	★★★★	★★★
Jagd auf Roter Oktober	Philips	Vollbild	130 Minuten	★★★★	★★★★
Knight Moves	Eurovideo	Widescreen	118 Minuten	★★	★★★
SarafinA!	Eurovideo	Vollbild	111 Minuten	★	★★★
Stalingrad	Eurovideo	Widescreen	138 Minuten	★	★★★★
Star Trek 2	Philips	Vollbild	108 Minuten	★★★★	★★★★
U2 – Rattle and Hum	Philips	Vollbild	96 Minuten	★★★★	keine Wertung



LASERDISC

TRUE LIES

So kann man sich irren: Eigentlich dachte Helen Tasker (Jamie Lee Curtis), ihr Mann sei ein harmloser Computerverkäufer. Doch Harry (Arnold Schwarzenegger) hat seiner Frau 15 Jahre den langweiligen Gatten vorgespielt – in Wirklichkeit ist er Top-Spion von Omega, der geheimsten Geheimorganisation der Vereinigten Staaten. Erst als seine Familie in den Kampf gegen die internationale Terroristenbande Crimson Jihad verwickelt wird, kommt die Wahrheit ans Licht. Zusammen mit seiner schlagfertigen Ehefrau kümmert sich der Berufs-Superheld um die arabischen Extremisten, die auf den Florida Keys einen russischen Atomsprengkopf zünden wollen.

"True Lies" ist spannungsgeladene Action par excellence. Bevor Ihr Euch von der erbarmungslosen Terroristenjagd der ersten Stunde erholt habt, steigt ein rasantes Finale mit atemberaubenden Special-Effects. Atombombenexplosion, zerstückelte Sieben-Meilen-Brücke oder Showdown auf den Tragflächen eines fliegenden Harrier-Jets – bei "True Lies" zieht "Terminator 2"-Regisseur James Cameron alle Register moderner Tricktechnik. Auch die Technik überzeugt: Dank gut abgemischter Surround-Effekte zischen Euch Projektile um die Ohren, explodieren Autos neben dem Fernsehsessel. Das Bild ist ausgezeichnet, als Zugabe liegt ein Poster des Kinoplakates bei.

True Lies (PAL), drei Seiten CAV, eine Seite CLV, ab 16 Jahren,136 Minuten, Widescreen (1:2,35), Dolby Surround, ca. 110 Mark.

LASERDISC

ROBOCOP 3



Der Multi-Konzern OCP steht kurz vor dem Konkurs: Nur wenn es den brutalen Industrie-Magnaten gelingt, sofort mit dem Bau von Delta City anzufangen, können sie dem Pleitegeier nochmal entgehen. Doch bei ihrer gnadenlosen Räumungsaktion hat keiner mit Robocop gerechnet, der sich auf die Seite der Bürger schlägt und OCPs Militärtrupp Paroli bietet.

Effektgeladene Zerstörungs-Orgie mit fliegendem Robocop, aber ohne Peter Weller.

Robocop 3, PAL, eine CLV-Laserdisc, Widescreen, Dolby Surround, ab 16 Jahren, 100 Minuten, ca. 70 Mark, erhältlich bei Werner Bauer's Laserdisc-Versand, Tel. 07191/59250



VIDEO-CD

TOTAL RECALL



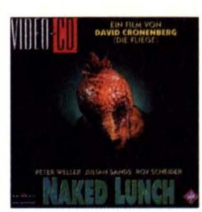
Paul Verhoevens furiose Action-Achterbahn mit Arnold Schwarzenegger und Sharon Stone wurde in zweifacher Hinsicht verstümmelt: Erstens diente die radikal gekürzte "jugendfreie Fassung" als Vorlage und zweitens ist die MPEG-Kodierung nicht berauschend: Das perfekte Science-fiction-Spektakel verkommt zur lieblosen Fast-Food-Produktion. Statt verdienter fünf Sterne gibt's so nur drei.

Total Recall, PAL, zwei Video-CDs, ab 16 Jahren, Vollbild, Dolby Surround, 106 Minuten, ca. 50 Mark

Die Wertungen in obiger Tabelle gehen von einem Stern (miese MPEG-Kodierung bzw. schlechter Film) bis zu fünf Sternen (optimale MPEG-Kodierung bzw. genialer Film).

VIDEO-CD

NAKED LUNCH



Bizarrer Horror: Nach seinem Erfolg mit der noch sanften Gruselei "Die Fliege" griff David Cronenberg bei "Naked Lunch" zu krasseren Mutationen. Ex-"Robocop" Peter Weller driftet in eine Welt der Halluzinationen, Junkies und durchgeknallter Typen, die sensiblen Wesen durchaus aufs Gemüt schlägt. Die bescheidene MPEG-Kodierung macht dem fantastischen Bilderbogen zu schaffen.

Naked Lunch, PAL, zwei Video-CDs, ab 16 Jahren, Vollbild, Dolby Surround, 116 Minuten, ca. 50 Mark



VIDEO-CD

KNIGHT MOVES



Während einer Schach-WM werden junge Frauen getötet. Eine fieberhafte Suche nach dem psychopathischen Killer beginnt, selbst der Großmeister gerät in Verdacht. Im Rahmen des Eurovideo-Filmprogramms schneidet der spannungsgeladene Thriller mit "Highlander" Christopher Lambert technisch am besten ab – auch wenn die MPEG-Kodierung im Vergleich zu Philips-Titeln mittelmäßig ist.

Knight Moves, PAL, zwei Video-CDs, ab 16 Jahren, Widescreen, Dolby Surround, 112 Minuten, ca. 50 Mark



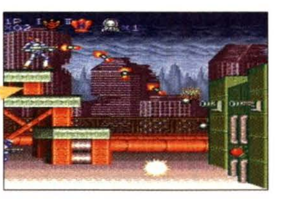


HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING





Das Hauptmenü: Hier wählt Ihr zwischen dem eingesteckten NES- oder dem Super Nintendo-Modul.





NES-Access

Da viele NES-Spiele inzwischen zu Dumping-Preisen angeboten werden, könnt Ihr in Kaufhäusern und Kleinanzeigen-Rubriken einige Schnäppchen (siehe unten) schlagen.

Kickle Cubicle

Life Force

Jackie Chans Action Kung Fu

Endlich ist es soweit: Super-Game-Boy-Besitzer, die sich den neuen "Tri-Star"-Adapter holen, können alle Nintendo-Module auf einem Super Nintendo spielen. Mit dem Tri-Star steht Euch von nun an auch die Welt der 8-Bit-Klassiker offen. Steckt den Adapter in den Modul-Schacht Eures Super Nintendos und verbindet den heraushängenden Stecker mit dem RGB-Ausgang Eurer Konsole. Der Anschluß an den Fernseher erfolgt von nun an über die Ausgänge des Adapters. Der Tri-Star verarbeitet NES-Spiele jeder Herkunft: Ob deutsch, amerikanisch oder japanisch, steckt einfach das Modul in den richtigen der drei Schächte und schaltet Euer Super Nintendo an. Wollt Ihr nach einem ausgiebigen 8-Bit-Tiefflug wieder in 16-Bit-Gefilde aufsteigen, müßt Ihr den Adapter nicht entfernen: Für Super Nintendo-Spiele ist ein eigener Schacht vorgesehen, der ganz nebenbei auch als Adapter für amerikanische und japanische Super-Nintendo-Spiele fungiert. Mit dem hartnäckigen 50/60 Hz-Schutz wird der Zusatz jedoch nicht fertig.

Äußerlich macht der Tri-Star einen wackligen Eindruck, die windige Schacht-Klappe ist zum Abbruch verurteilt. Leider tauchen bei bestimmten NES-Modulen Probleme auf: Bei unserer Test-Session weigerte sich z.B. Konamis U-Boot-Simulation "Silent Service" ohne Grafikfehler auszulaufen. Neben dem verkorksten Titelbild müßt Ihr Grafikpatzer wie einen verrutschten Armaturen-Zeiger verkraften. Das Periskop schockierte uns mit Grafik-Salat in der unteren Hälfte der Linse, was den Spielablauf aber kaum beeinträchtigte. Trotzdem könnt Ihr davon ausgehen, daß ein paar Klassiker mit dem Tri-Star-Adapter nicht spielbar sind. Dies trifft besonders auf Module mit eingebauten Spezial-Chips zu, die den Adapter in Timing-Probleme stürzen. Spielen, die die technischen Fähigkeiten des NES voll ausreizen, macht die Adapter-Krücke auch zu schaffen. Nach unserer Meinung lohnt sich die Investition von ca. 80 DM für Nostalgiker, die noch kein NES besitzen und unnötigem Kabelsalat und Umsteck-Zirkus aus dem Weg gehen wollen. Ein echter Sammler hingegen wird nicht auf das klobige NES in seinem Privatmuseum verrichten wollen. *oe*

Tri-Star-Adapter, erhältlich bei Game Express, München, Tel. 089/5438088



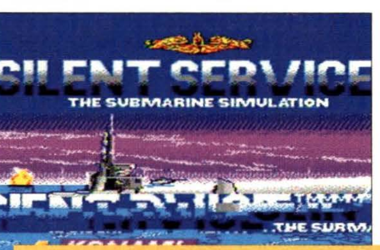
Nach der Installation erfolgt der Anschluß an den Fernseher über die Ausgänge des Tri-Star Adapters.

Super-Scart

Wenn Ihr mehrere Konsolen oder andere Geräte via Scart-Stecker an Eurem Fernseher betreiben wollt, dann gehört das lästige Umstöpseln zu Euren Pflichten. Zum Glück bietet die Firma Wolfsoft aus Neuwied verschiedene Scart-Umschalter an: Wahlweise drei, vier oder sieben Scart-Stecker verwaltet die robuste und technisch einwandfreie Switch-Box. Alle Anschlüsse sind komplett belegt (RGB, Video und Stereo-Ton), ein Drehknopf schaltet zwischen den einzelnen Steckern. Das Audio-Signal wird separat über zwei Cinch-Buchsen freigegeben.

Mit diesem sinnvollen Zubehör schont Ihr nicht nur die Scart-Stecker, vor allem die Buchse an Eurem Fernseher freut sich über die Entlastung – die unvermeidbaren Kontakt- und Wackelprobleme bei andauerndem Umstecken bleiben Euch somit erspart. *mg*

Scart-Umschalter von Wolfsoft (Tel.: 02622/83517) von 130 Mark (dreifach), über 160 Mark (vierfach) bis zu 240 Mark (siebenfach)





Erwischt: Der "Tri Star"-Adapter kommt nicht mit jedem 8-Bit Spiel zurecht. Während "Silent Service" von Konami auf einem normalen NES einwandfrei läuft, gibt es mit dem Adapter Grafikprobleme, die die Steuerung des U-Boots beeinträchtigen.



Der praktische Scart-Umschalter ist in verschiedenen Ausführungen für 130 bis 240 DM erhältlich.

LAST RESORT

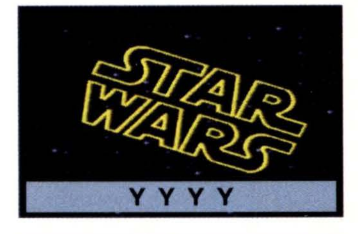
500 MARK KÖNNT IHR EUCH VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM „TIP DES MONATS“ WÄHLEN.
WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT SEINER BANKVERBINDUNG. WER KARTEN ZEICHNEN MÖCHTE, BENUTZT BITTE NUR WEISSES PAPIER . UNSERE ADRESSE LAUTET:
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS“
WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING

SUPER RETURN OF THE JEDI

In MAN!AC 1/95 haben wir Euch die Paßwörter zum dritten "Star Wars"-Spiel verraten, aber genau wie bei den Vorgängern sind auch normale Cheats versteckt: Den Sound-Test könnt Ihr einschalten, indem Ihr in irgendeinem horizontal scrollenden Level ↓, X, Y, A und B gleichzeitig drückt. Die angewählte Musik begleitet Euch dann durch den gesamten Level. Wollt Ihr das "Star Wars"-Logo rotieren, drückt Ihr im Titelbild viermal Knopf Y. Sieben Continues gibt's, wenn Ihr ebenfalls im Titelbild (sobald das Menü erscheint) die Button-Kombination A, B, A, Y, A, X betätigt. Die Credits von "Super Return of the Jedi" erscheinen, sobald Ihr A, B, A, B, A, B, A, B drückt. Klappt einer der Codes nicht, müßt Ihr das Gerät ausschalten, bevor Ihr es nochmal probiert.



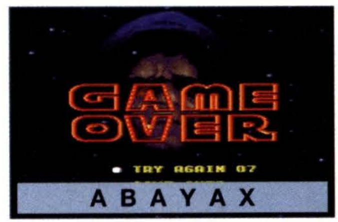
Alle Cheats im Titelbild



Y Y Y Y



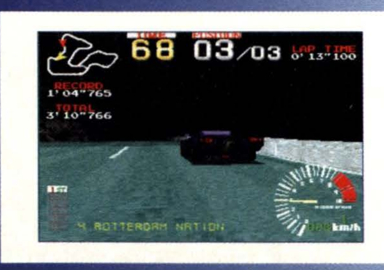
A B A B A B A B



A B A Y A X

RIDGE RACER

Namcos Playstation-Raserei ist voller Geheimnisse. Schießt Ihr bei "Galaxian" alle Raumschiffe ab, stehen acht neue Fahrzeuge parat, gewinnt Ihr auf allen vier Strecken, fahrt Ihr sie in den "Extra"-Kursen rückwärts. Spannend wird's im "Extra Time Trial", in dem Euch ein Lamborghini Countach abhängt. Nur wenn Ihr Rundenzeiten von 1:04 Minuten fahrt, könnt Ihr den Rennwagen besiegen und danach selbst ins Cockpit klettern.





DRAGON

Den versteckten Debug-Modus hat Kai Rais herausgefunden. Wenn Ihr Euch das Ende anschauen oder Spieleparameter verdrehen wollt, gebt Ihr folgenden Namen im betreffenden Screen ein:

"LARRY"

SYNDICATE

Marco Molt aus Burgdorf hat uns seine gesammelten Paßworte zu diesem actionhaltigen Strategiespiel zugeschickt.

BBG73B2R1C
BBGX2CC5K7DB
BB5WZQHUNLFB
BBSFM40B25C-FB
4CSQCKB82K9--8TYZDQB
4CSQCKV8-K---8THXDMB
4CSQCK38-K---8T4XDNB
4CSQCK78-K---8-Y6FGB
4CSQCK78-2-----FMFFB
39T744Y6CZB796-6CB
39T744Y6CBB-9-22B
39T744Y9BBLK962FB
39T744FFBB2KK-1C
39T7M-WCBV575KB
5-WK93BB382-SCB
563FTQBB71-91B
5M7WK3BBS262TB
5M7WHMBV9Q8SBB
5MQ5XGB3R4HB
5MQNCBV59962B
5MGZBBLH9783B
5WVDBB0036RB
5CNBB35TKMB
NFHBHVN99QCB
NFBZB560YTB

ASTERIX

Marco Vasconi aus Safenwil in der Schweiz hat Gallier Asterix durch sein Abenteuer "The Great Rescur" geführt. Er hat uns die Paßwörter verraten.

Level 2	INSULA
Level 3	CONDOR
Level 4	VIENNA
Level 5	AVALON
Level 6	DULCIS



SHOCKWAVE

Die Tastenkombinationen unten funktionieren nur, wenn Ihr "Special Mode Access" einschaltet. Dazu pausiert Ihr das Spiel und gebt B, A, C, C, A, A ein. Danach betätigt Ihr die Quit-Taste und könnt diese Kombinationen eingeben:

Super Laser
C A A B A C A
Smart Bomb (einmal per Mission)
A C A B A A C A A A
Nukes (einmal per Mission)
C A A B A
Unverwundbarkeit (einmal per Mission)
A B A C A A B A
Funny Message
B A C A C A

EARTHWORM JIM

In beide Versionen von "Earthworm Jim" haben die Designer um David Perry einen geheimen Weapon-Cheat eingebaut. Bei der Super-Nintendo-Fassung haltet Ihr A und X kurz gedrückt und betätigt dann B, A, X, X, X, X. Auf dem Mega Drive haltet Ihr A und C kurz gedrückt, dann folgt die Kombination B, B, C. Jetzt nochmal A und C gleichzeitig und nach dem Loslassen dreimal B.

A+X, B A X X X X
A+C, B B C, A+C, B B B

Das Debug-Menü auf dem Super Nintendo erscheint, wenn Ihr gleichzeitig nach ↓ und A drückt, loslaßt und B, X, A, A, B, X und A betätigt. Ihr könnt dort u.a. auf unendlich Energie schalten oder Level überspringen.

↓+A, B X A A B X A

STAR TREK: N.G.

Wem die Abenteuer der "Next Generation" zu schwierig sind, drückt beim "Star Trek"-Logo Y, Y, X, X, A, A, B, B. Ein Sound ertönt. Drückt START und beginnt das Spiel. Im Pause-Modus betätigt Ihr Y, um den Stage-Select-Modus zu aktivieren.

BUBSY

Stefan Maruhn aus Suhl hat uns mit den Paßcodes zu Bubsys Ausflug in der 64-Bit-Welt zugeschickt.

Level 2	392652
Level 3	458227
Level 4	958936
Level 5	739294
Level 6	184792
Level 7	812615
Level 8	781367
Level 9	126712
Level 10	236721
Level 11	673167
Level 12	792323
Level 13	672328
Level 14	782389
Level 15	672345

WAY OF THE WARRIOR

Wenn Ihr Euch mit den versteckten Charakteren in den Kampf einschalten wollt, gebt Ihr die folgenden Namen und Daten ein:

Black Dragon	Wyvern 3-9-27
Major Trouble	Bad Boy 2-4-08
Voodoo	Evil 6-6-66
Gulab Jamun	Gulab 2-29-00

DONKEY KONG COUNTRY

Die folgenden Cheats funktionieren, wenn Ihr "Erase Game" anwählt: 50 Leben bekommt Ihr, indem Ihr B, A, R, R, A und L eingebt. Der Musik-Test-Modus wird mit ↓, A, R, B, Y, ↓, A, Y eingeschaltet (mit SELECT wechselt Ihr die Musik-Tracks). Wer im Zwei-Spieler-Modus die Kontrolle übernehmen will, drückt B, A, ↓, B, ↑, ↓, ↓, Y (mit A oder SELECT schaltet Ihr Euch ein).

50 Leben
B A R R A L
Musik Test
↓ A R B Y ↓ A Y

DEMOLITION MAN

Ralf Schröder aus Augsburg hat uns verraten, wie Ihr bei Sylvester Stallones Ausflug in die Zukunft einen "Blut-Modus" aktiviert. Dazu drückt Ihr im Titelbild kurz auf Button R und bewegt das Steuerkreuz 360 Grad im Uhrzeigersinn.

RETURN FIRE

Trotz akuter Indizierungsgefahr hat sich Steffen Gerlach aus Berlin mit dem kriegsverherrlichenden 3DO-Spiel auseinandergesetzt. Paßwörter und reichlich Tote sind dabei herausgekommen...

Level 2	T	N	O	D
Level 3	Y	A	L	P
Level 4	H	T	I	W
Level 5	L	A	E	R
Level 6	S	N	U	G
Level 7	T	S	U	J
Level 8	S	I	H	T
Level 9	E	M	A	G

LION KING

Auch bei Virgins "König der Löwen" haben wir einen Cheat-Modus aufgetan: Um eine beliebige Spielstufe anzuwählen und auf Unverwundbarkeit zu schalten, drückt Ihr im Options-Fenster die Buttons B, A, R, R und Y. Dieser Cheat funktioniert auch auf dem Mega Drive mit der Tastenkombination ▶, A, A und B.

B A R R Y

▶ A A B

CRAZY CHASE

Die Levelanwahl von Nintendos Clown-Abenteuer ist nicht einfach auszuführen, funktioniert aber bestens: Im Titelbild haltet Ihr Button L auf dem zweiten Pad gedrückt. Zusätzlich betätigt Ihr nun den rechten Knopf. Haltet beide gedrückt und führt das gleiche auf dem ersten Pad aus (erst L, dann R). Mit einem der anderen Buttons (auf beiden Pads drücken) kommt Ihr in den gewünschten Level (A=2, B=3, X=4 und Y=5)



EARTHWORM JIM

Die lustigen Gesichter oben erscheinen, wenn Ihr im Pause-Modus die Knopf-Kombination Y, A, B, B, Y, A, B, B, A eingebt.

Y A B B Y A B B A

V.R. STALKER

Wer gerne mit sechs Flugzeugen, inklusive dem technischen Meisterstück "X-2" starten will, gibt die entsprechenden Codes unten ein...

Utah	M79-LQG-77K
Arizona	5KK-LQG-77K
Texas	MS7-LQG-77K
Golf	1AD-LQG-77K
Colorado	15O-LQG-77K
Nevada	5U1-LQG-77K
Tennessee	1QO-LQG-77K
Arkansas	CCT-LQG-77K
Virginia	CC7-LQG-77K
Indiana	EW3-LQG-77K
California	ESO-LQG-77K
Pacific Ocean	EAT-LQG-77K
Washington	SAH-LQG-77K
Florida Keys	CUD-LQG-77K

STF 2 TURBO

Einige Leser haben unseren Akuma-Cheat in Ausgabe 2/95 nicht richtig hingekriegt. Hier nochmal ganz genau, was Ihr tun müßt, um mit Akuma anzutreten: Wählt "Super Battle" an und sucht Euch mit dem "Fierce Punch" eine Geschwindigkeit aus. Über Ryu erscheint Euer Cursor. Wartet zwei bis drei Sekunden (ausprobieren!) und bewegt ihn zu T.Hawk. Nach zwei Sekunden geht's zu Guile (wieder warten), dann über Dhalsim (nicht warten) zu Cammy. Hier wartet Ihr wieder und geht zu Ken (zwei Sekunden), dann zu Ryu. Zwei Sekunden später drückt Ihr alle drei Punch-Buttons zusammen mit START.

NIGEL MANSELL

Neun ellenlange Codes zu Nigel Mansells stürmischen Gasfuß-Ausflug in der amerikanischen Indy-Car-Reihe schickte uns Oliver Geisthövel aus Dortmund.

Level 2	CBD2BVJBCBLC2CLVGBHBJBB0B
Level 3	DNG2DBRBKB2DBCZGBNBMBLBCBL
Level 4	DZKQJRVBWB8DLFGJBWBRBQBD.B
Level 5	F8NGKV2V5C4D6D2H2WB2BSBFDQ
Level 6	GLQGM24WMDBGGHQJLWV8CJBGTB
Level 7	HNS2RL9WTDLG2J6J2.WCCLBHOL
Level 8	HVV2TMDC0D6KLLQNV1WFCNBJVZ
Level 9	JGXVT3LW3DJKQN6QWBCMCXBK9Z
Level 10	KQYLYMRW8F0MQQQRMCCTCZBL2L

MICKEY MANIA

Die Levelanwahl kennt Frank Hermann aus Ostbevern: Wählt im Test-Screen der Mega-Drive-Version "Music: Continue", "FX: Appear" und "Speech: Think" nacheinander an und haltet auf "EXIT" fünf Sekunden das Steuerkreuz nach ▶ – ein Signal ertönt. Beim Super Nintendo sucht Ihr Euch "Music: Beanstalk 1" und "FX: Extra Tray" aus. Hier ertönt das Signal aber erst, wenn Ihr sieben Sekunden nach ◀ gedrückt haltet.

PITFALL

Frank Hermann aus Ostbevern kennt sich bei seinen Spielen bestens aus. Bei "Pitfall – The Mayan Adventure" auf dem Mega Drive beschert er Euch mit der Kombination ▶, A, ▼, B, ▶, A, B, ▲, ▼ neun Leben. Das klassische Original-"Pitfall" könnt Ihr nach der Tastenfolge ▼, 26 Mal Knopf A und ▼ spielen.

▶ A ▼ B ▶ A B ▲ ▼

▼, 26 x A, ▼

Der Super-Nintendo-Cheat funktioniert ähnlich, beschert Euch aber nur sechs Leben. Drückt im Titelbild A, X, A, Y, A, X, Select, Select, Start. Die Uralt-Variante von "Pitfall" erscheint auf dem Schirm, sobald Ihr im Titelbild Select, sechsmal Knopf A und zum Abschluß Start drückt.

A X A Y A X Select Select Start

Select A A A A A A Start



MAN!AC NO. 5 ERSCHEINT AM 12.4.95

Mortal Kombat 3

Bis zur letzten Minute: Mit etwas Glück stellen wir Euch in der nächsten Ausgabe den neuen "Mortal Kombat"-Spielautomaten vor. Läuft alles nach Plan, müßte uns die Platine wenige Stunden vor Drucklegung der MAN!AC 5/94 erreichen. Fatalities, Babalities, Animalities – Wir kennen keine Kompromisse!

Es werde Licht!

Made in Germany: Das Frankfurter Programmiererteam Neon (beendet gerade "Mr. Nutz 2" für Mega Drive, Bild rechts) arbeitet im Auftrag von Ocean an zwei hochkarätigen Playstation-Titeln. MAN!AC widmet sich den Bit-Tüftlern und zeigt erste Bilder ihrer Spiele.



Star Trek: Voyager

Aus den USA erreichte uns faszinierendes Material über die neue "Star Trek"-TV-Serie "Voyager". Ihr erfahrt alles über die Darsteller, die Missionen, die Tricks und den Deutschland-Start.

Grob fahrlässig: Rides

Sie gelten als die Zukunft des Kinos, Testvehikel für neue Bildformate und sind in Japan und den US[illegible] bereits ein Bombengeschäft: Compute[illegible]nimierte Rides verblüffen Euch mit Rundum-Sound, Hydraulik und Riesen-Optik – MAN!AC hat sich angeschnallt.



BIG MOUTH

Man munkelt, daß Sega künftig mit dem Virgin-Vertrieb Avalon zusammenarbeitet. Der eigene Vertrieb wird wegrationalisiert, Mega Drive, Saturn & Co in Zukunft vom Avalon-Außendienst angepriesen. Avalon vertreibt bislang nicht nur die Virgin-Software, sondern auch die Philips-CDi-Produktlinie. --- Bereits Ende 1996 will Sony den Nachfolger der Playstation präsentieren: Ob das 64-Bit-Update als eigenständige Konsole oder als Zubehör für die aktuelle Playstation erscheint, steht noch nicht fest. --- In dem Film "Hackers" ist das neue Playstation-Autorennen von Psygnosis zu sehen, das "Ridge Racer" technisch bei weitem übertrifft.


Kid Klown in Crazy Chase
Total verrückte Comic-Action!
Nur für Super Nintendo™
Ups, auf dem Klown-Planeten gibt's Ärger! Blackjack, der Weltraumpirat, hat King Klowns hübsche Tochter gespacenapt. Ein Hilferuf des verzweifelten Königs ereilt den größten Helden des Reiches. Leider hat dieser keine Zeit, also meldet sich Kid Klown, der tolpatschigste Junggeselle des Planeten, um sie zu befreien. Kein Fettnäpfchen ist vor ihm sicher! Fantastische Slapstick-Animationen, fünf total verrückte Levels und eine völlig neue Spielperspektive mit diagonalem Scrolling werden Deine Lachmuskeln strapazieren!
„Crazy Chase gehört zweifellos zu den Superknüllern dieses Jahres", VIDEO GAMES 12/94.
SCORE
HP
Nintendo®
Have more fun!
*Kid Klown in Crazy Chase is a trademark of Kemco.
© 1994 Kemco Licensed from Nintendo Co., Ltd.